



"TOYS酷玩意7" 邮购地址:北京东区安外邮局75信箱 邮购请注明: 邮编: 100011 联系电话: 010-64472177/64472180 邮资免取

发行部

最新消息: PSP2.5版降级成 "Xbox360破解又有新讲展 刷新光驱即可运行盗版:"、"专门对 应NDS Lite的迷你烧录卡推出!"… 一连串关于主机破解的"好 不绝于耳 似乎不管硬件厂 商费了多大的劲在防盗版上。也只 不过是影响了破解的时间长短, 并 不能彻底杜绝。而从目前各黑客组 织破解主机的速度来看, 所谓的最 新防盗版技术好像总跟不上破解手 段的更新。到目前为止,市面上几 平所有的主流主机都被黑客们给攻陷 NDS的烧录卡在不断提高自己的 兼容性、PSP则通过降级和安装芯片 来直接读取记忆棒中的游戏。 Xbox360更简单,只要刷新光驱就可以 运行盗版软件! 面对如此之快的主机 破解速度,有很多玩家成为了"受 而事情都是有两面性的 益者 到底最终是谁"受害"了呢? 国外 的软 硬件厂商? 他们是蒙受了一

的态度基本是抵制的,这种抵制态 度有自觉的, 也有法律约束的成分 总之想要在国外买到盗版软件是 件非常冒险的事。反观国内、盗版 游戏软件、影像、音乐制品比比皆 消费者往往愿意花最少的钱去 购买这些"超值"的产品更是大大 推动了盗版现象的日益猖獗。中国 的盗版商活得很滋润, 因为市场的 需求量实在是太大了,而自己又几 乎做着无本的买卖,这样大的利润有 谁不愿意去铤而走险。这么大的市 场是从哪里来的?如果你买过5块钱 一张的CD、买过7块钱一张的游戏。 那么你就是这个市场的组成之一

盎版应向国外看

反盗版光靠自觉显然是不够的 就算是经济富足的发达国家 如果 法律没有约束的话,盗版同样会猖 獵。试想谁会跟自己的钱过不去? 所以在这方面,制定相关的法律

负责打击盗版。这些人都 是全副武装 并拥有多辆 警车,直升机,巡逻艇 摩托车等现代化交通工具 必要时有搜查住所、冻结 银行账户、查封保险箱等 各种权力。由于执法手段 强而有力。尽管不断有盗 版犯罪发生 但只要查实 打击往往都很有效。

刑也有严格的规定。在调查盗版犯 罪时,一般要把其与有组织犯罪联系 在一起, 充分了解对方的背景。法 院判决一般要考虑以下情节: a.有 无暴力行为。6. 有无牟利。5. 以前 有无犯罪记录: d. 是什么性质的案 件。在法院判案过程中,一般被侵 权人要提供因盗版而给自己造成的 经济损失的证据, 以使法官掌握可 靠的受理依据、没有版权持有者的 支持,法官是没法判决的。另外,



美国对盗版的定罪量 「常尼固定周期的升级或是防装族的一种推线 我们能够做什么?

打击盗版、保护知识产权是国 际性的工作。尽管中国消费者由于 种种原因对盗版的认识没有国外那 么深刻,但其产生的实际影响却是 我们无法回避的。包括国外出版发 行商对中国市场的不信任,乃至整个 中国消费者的形象都会受到损害。 作为一个普通的消费者, 我们不可 能凭一己之力去改变什么,也不要 奢望在短时间内彻底消除人们购买

定的损失。但就长远来看,今天所谓 以及加大执法力度就显得非常重要 的"受益者"才是将来会为此付出 代价的"受害群体"。笔者在此无意 呐喊,更不敢奢望能唤醒大部分人的

良知、仅仅是为反盗版添一块砖。将 来和我们一样垒砖的人多了,中国反 盗版的钢铁长城建立起来,那时候中 国玩家的胸膛就真正可以挺起来了

差距,就从意识开始

中国玩家玩盗版的历史非常悠 打从20年前的红白机开始至今 盗版就没有间断过。每一次硬件厂 商在推出新主机的时候都宣布加强 了防盗版措施, 但黑客的破解方法 也每每都有更高的进步。不过其实 进行主机破解的,绝大多数都是外 国的黑客高手,并不是中国人,但 最终的盗版泛滥却在中国表现得极 为明显。这到底是为什么? 其实很 简单, 很多国外的黑客高手在进行 主机破解时并不是完全出于非法赢 利的目的,有很多人仅仅是一种爱 好,想要寻求高难度的挑战。然而 在很多中国盗版商的眼中, 这确是 极大的商机。

国外就没有盗版吗?当然不是。但 数量非常少,而且盗版商的"生存 环境"也非常恶劣。起码公众对其

中国的反盗版的确是一直在进行着 保护知识产权的运动时常发起。不 过在国外人的眼中, 这远远不够。我

> 们以美国为例:美国的联 邦调查局和警察机构是打 击有组织盗版犯罪的主要 机构。在美国, 有组织的 盗版犯罪往往有黑社会背 景。盗版所获暴利存在洗 黑钱的问题, 所以打击有



组织的盗版犯罪一般与打击黑势力 洗黑钱的行为联系在一起。因为盗 版行为一般在工厂进行,对于有组 织的犯罪, 警署与联邦调查局可以 共同查处。调动警察等武装力量的 反盗版行动, 自然比只有工商、城 管人员查抄要强很多, 其威慑力也 大苯一样

打击盗版的力 量越雄厚,手 段越有力,成 效自然就越显 著。如纽约警 署共有5万人 包括4万多警 察和近1万名 文职官员, 其 中4000名人负 责打击有组织犯 罪,有240多人

美国对盗版犯罪的判处也很严格 但司法实践上还是以对被侵权人的 赔偿为主,刑事处理为辅。由于美 国皇英美法系 又是高度法治国家 所以盗版的处理都由法院判决,没 有行政处罚。根据联邦和纽约州的 法律 盗版犯罪轻则判4个月以上 重则最高可判处15年有期徒刑。

打击盗版不仅是联邦政府的职 责,而且也是各知识产权协会的主 要任务。如美国电影协会、商业软 件联盟、美国电影游戏协会等涉及 知识产权的行业协会为了保护各自 成员的利益、都舍得花大量人力、 物力协助政府打击盗版。如美国电 影协会在全国主要城市都设有办事 处, 聘请法律顾问, 监察市场, 旦发现制作。销售盗版产品的情况 就向联邦调查局和警署报告请求查 处。查处过程中,协会帮助取证,并 向法院起诉。协会还设有奖励举报 金。综合以上种种反盗版的举措 试想美国盗版商的日子能好过吗? 如果中国有能力付出同样的努力 那么打击盗版应该指日可待

盗版的习惯。不过只要开始从点滴 做起,从改变我们的观念做起。 那么中国的游戏市场早晚会走向 正轨的

究竟要怎么做? 当然首先是改 变以往的游戏习惯,玩游戏并不在 数量多,而在质量精。很多人买了 一堆游戏之后, 不见得真的都仔细 玩,有的甚至也就看过几眼。而这样 累计下来的花销其实也并不少。所 以, 倒不如对游戏精挑细选一下, 把 自己的确很喜欢玩的游戏买回家好 好研究,通关时候的感觉也和玩盗 版时大不一样。其次,如果你只玩 正版的话,机器的寿命就基本不用 担心了,光头哪里会那么容易坏掉? 而且光盘的保存时间也会非常久 还有一点, 正版游戏也保值哦! 就 算不想玩了,也能卖出价钱。盗版 呢? 谁会买你的二手?

要想从自己做起,大家恐怕需 要下很大的决心,也不是件容易的 事。不过在我们抱怨中国没有行货 主机,游戏大作不发售中文版的时 候 我们是否应该想到,如果过去 的20年里 中国没有盗版。那

么现在的情况会怎样呢? □文/小油 北斗

P\$P的破解过程是所有主机中最漫长的、虽然最早的1.0和1.5版很快就被破 国有大批的第三方软件出现,使PSP可以模拟其他的掌机游戏以及具备更多 方能,但因为索尼官方总是不断放出新的程序更新软件,并且从2.5版以后 在硬件上也对防盗版措施进行改进,所以在很长一段时间里,被破解的主机也仅 限于1.5版。不过似乎越是困难,黑客们的兴趣就越大,他们先后研发出了2.0版 降级软件、1.5模拟2.5版主机软件、2.5版降级软件、到最后终于推出了影影或 2.71版的直读芯片。至此,索尼细心构筑的PSP防盗版堡垒彻底被攻破了

为1.5版被上伪装的 DEVHOOR 0.4

自从2.0版降级程序推出以后,很 长一段时间都没有主机破解的进一步消 息。因为市面上的1.5版在游戏上还没 有太大的问题。然而素尼在以后推出的 游戏软件都必须要高于2.0甚至更高的 版本才能运行,所以坚持不升级的玩家 版绝对是PSP所有型号中最抢手的主机 价格也一直保持在2400元左右的高价。

坚守半年的2.5版 PSP沦陷!

1.5版本的PSP由于可以运行大量的 自制软件以及破解游戏, 在国内绝对是 最受欢迎的一个版本,由于之前2.01以 上的PSP无法进行降级,所以1.5版主机 的货源日渐不足。另外, 2.5版以后的 主机由于硬件更新, 在破解上难度也大 大增加 不过这能难倒黑客们吗? 答案 是否定的、很不幸、就在DEVHOOK 0.4 推出不久。可以将2.5以及2.6版PSP降级 的程序又悄然推出了

该降级程序是基于《横行霸道 自由 都市故事》的漏洞,通过这一漏洞就可 以运行降级程序。该降级程序虽然已经 被证实可行,但是对于需要降级的PSP 也有着硬件上的要求。那就是在UMD仓 的打开后左侧给压住的"IC6001"字体 为一半,并且右侧一定要空白,否则有 很大可能降级失败。另外在记忆棒方面, 虽然不少玩家使用32M以上的组装记忆 棒,但由于性能不稳定,也要避免使用。如 果以上条件都符合,那么就只需要运行 拷贝到记忆棒中的程序。等待数分钟后 就可以完成降级了。

从目前已知的情报来看,所有IC6001 的PSP都能够顺利降级,包括许多1G捆 绑版的V2.5主机也可以利用这个程序降 级,而且这批主机都有着比较充足的存 货, 因此在不久以后1.5版主机的价格 大概就会降下来了。这次的降级程序目 一不方便的就是没有快捷方式退出系统。前已经被很多中国的玩家试用成功,其 模拟状态,只有强制关机才可以回到1.5 结果不言而喻,能够运行盗版软件的主 机数量一



破解芯片彻底

征服所有PSP

至2.5和2.6版沦陷之后,索尼手中 只剩下为数不多的2.7和2.71版还保有自 己的领地 然而这一次黑客决定要大举 进攻了。日前Epsilon Team放出的破解视 频仿佛是在骄傲地向世人宣布。我们已 经彻底打败索尼 PSP是我们的天下了!

本次放出的视频开始就立即展示了 这台演示用的PSP是基于v2.71版本,而且 还进入了索尼官方提供的《LocoRoco体验 版》游戏,退出后,在没有关机的前提下 进入了一个名为《ATTACK OF THE MUTANTS:》的自制软件,以及ISO版《我 们的块魂》,以上两个程序都是存放在记 亿棒内的,最后他们还特意弹出UMD仓以 示完全是执行记忆棒内的内容而非UMD。

视频的真实性是毋庸置疑了。而这 次的破解方法则更是非常彻底,只需给 PSP装上Undiluted Platinum Chip芯片,就可 以不必进行任何烦琐的操作, 而在v2.71 版上直接运行所有非官方自制程序。此 外,国外相关论坛表示Undiluted Platinum Chip已经蓄势待发,所有芯片及配套的附 件已经准备出货,并在网络上开始接受 预订,其中包括了破解芯片,USB接口, 连接线等,也就是说日后索尼官方采取 更高版本的系统固件来封杀破解程序时 Epsilon Team也能发放更新的破解补丁进 行反击,可见索尼这次真的是栽了。

历数黑客组织和 索尼间的斗争

最原始的PSP Verson 1.0是首批出厂 产品,由于加密措施不完善,所以首发 半年后就被国外黑客破解,可以通过记 忆棒来运行游戏。

PSP Verson 1.5在原来基础上稍有改 进,不过由于黑客对该系统的源代码进行 了破解,所以大量的模拟器程序及ISO引 导程序相继登场,使之成为了最抢手的版 本。PSP Verson 1.51纯粹是个防止第三方 软件的补丁,是以增强系统安全性为目 的。其命运就是可以升级至2.0版后再利 用2.0的漏洞降至1.5版。PSP Verson 1.52 功能。但同样可以升级至2.0后再降至1.5。

PSP Verson 2.0首度加入了网络功能 让主机的娱乐性大幅提升。不过由于Photo 目录下的浏览功能存在漏洞,所以用户可 以利用这项漏洞进行降级,包括之前的1. 51和1.52都是借了这个机会。之后,索尼 承认2.0系统的确存在漏洞,并推出v2.01 升级补丁以填补漏洞。增强系统安全性。 该版本没有添加新功能,但在防盗版上的 确给黑客们造成不小的麻烦,也算是索尼 在这场战斗中的第一个小小的胜利。

到了PSP Verson 2.5推出的时候,索 尼并没有感到高枕无忧,于是除了在强 化部分网络功能外, 更将主机的硬件架 构进行了改进,如此一来,PSP就更显 得坚不可摧了。PSP Verson 2.6的发布。 就好像是索尼在向黑客组织炫耀自己的



防范高招, 他们几乎已经认为黑客应该 放弃了。于是这个版本继续在增强娱乐 性上做文章,强化了网络多媒体功能, 网络文字编码支持简/繁体中文字, 并 支持WMA格式音乐播放。

PSP Verson 2.70是索尼第八次更新 系统,其新增的中文系统语言,是中国 玩家最关注的更新点。其次, 2.7系统 开始支持记忆棒运行游戏Demo试玩,这 似乎又是一个漏洞的开端。PSP Verson 2.71主要强化了试玩版下载功能, 玩家 可以通过PSP浏览器直接下载试玩版游 戏到PSP的记忆棒上。同时提供了第二 款试玩益智游戏《Kazuo》。

至此,索尼好像已经在反盗版战争中 取得了胜利。然而噩梦的开始是没有预 兆的,我们文章一开始介绍的三种破解 方式就是在这段时间集中推出的。索尼 的全线崩溃仿佛就是一瞬间!



↑ DEVHOOKO, 4的操作界面还是比较简单的。 便不得不错过以后推出的许多好游戏。 就在人们感叹索尼防盗版的手段高妙的 时候, 黑客们终于坐不住了。DEVHOOK 0.4的推出给了索尼重重一拳!

DEVHOOK 0.4的最大功效就是能够 将1.5版主机伪装成2.5版,从而可以运行 以后推出的高版本游戏。其安装方法非 常简单,仅仅几分钟的时间就可以完成 所有的配置 除了网络功能不能使用外 玩家可以正常使用所有的2.5系统的功 能,包括看图、更换桌面、听歌、看AVC 电影、而且还支持USB操作和待机。唯 的界面。这一突破已经让1.5版的主机 接近完美了,1.5

SONY A 0

PJP ::

NDS

作,写PSP几乎同时发售的新一代掌机,NDS这款凭借着双屏与触模功能走 新的任氏掌机平台在近两年来的走势可谓顺风顺水。虽然从全球范围来看, NDS与FSP相比,在销量上的优势并不明显,但如果单从"游戏机"这个概念来 比较,我们就会处现,NDS是绝对要强过PSP。在被破解方面,与需要不断打持 久战的PSP相比、NDS则可以说是早已被真正攻克。和前几代任氏掌机不同,现 在玩家们深NDS破解游戏的方法,不再是最初那种简单的D版卡,而是是一种 录卡+游戏ROM的方式,也正是因为这个原因,NDS在国内还是比较受死产的

■■ 关键词解析: 喇机、引导、烧录

如今市面上有着各种各样形形色色的 NDS烧录卡品牌,虽然在一些特色功能方 面有着不小的差别,但如果仅就烧录NDS 游戏ROM玩这个最基本功能来讲都是一样 的,原理也都差不多。要想用NDS玩烧录 卡,首先有一个前提,那就是必须刷机或 是买一块引导卡、只有这样才能使NDS运 行烧录卡,目前市面上的这些烧泉卡,基 本上都是通过NDS下方的GBA卡插槽来运 行的,而要想达到这个目的,一般有两种方 法。一是通过在NDS卡插槽端插入一块引 导卡。引导卡连接一张正版卡带、之后再在 下方的GBA插槽插入烧录卡即可运行。这 种方法主要是基于Darkfader的Passthrough原 理 从PASSME到FLASHME再到现在的 PASSME2莫不如是,基本上就是跳过主机 的RSA加密,直接进入NDS环境。另外一 种方法就是我们常说的刷机了, 这种方 法的原理就是使用专门的剧机软件 例如FLASHME系列, 改写了NOS的BIOS 把GBA烧录卡从GBA卡插槽里通过刷 机程序骗过系统而进入NDS模式。目 前比较盛行的是刷机后再直接使用NDS 烧录卡玩游戏。毕竟用引导卡的话会使得 整个NDS显得过于臃肿, 不但极大的影响 了主机的外观, 也不便于携带。

SuperCard系列

SuperCard可以算是从GBABI代就开始的比较素的品牌了,在进入NDS烧卖时代后,其率先推出的SC-SD和SC-CF烧卖卡核作多玩家所接受。SC+系列最大的装制。这是它采用的是SC+实现是一个转接住。其下的方式。也就是说SC+只是一个转接(由,直对的大量的大量,是一个转换,可以并不式最大的好处就在于开采更别的。以自和CF+由于是盯类价格媒体是CF+和SC+与于是盯类价的。

的电脑计算方式(也即BYTE),而不是许 多烧录卡那种bit,两者相差了整整8倍, 所以可以说是非常划算的。

不过SC系列的包装方面一直都是做得比较粗糙的,这也是被许多玩家一只诟病的一点,不过好在我们实烧录卡更重要的

SD卡里面的ROM读取到SDRAM的方式来运行,这样一来、少数游戏拖慢的现象仍然存在,该拖慢的会拖慢,该白屏的还是会白屏,在游戏集容性上面。SC MINI SD基本上没有什么提高。

G6/G6 LITE

G6之所以有名,不仅仅是因为它本身的性能继大,而且正如我们设起省款NDS 候東卡翰金斯科尼GLASH,想起首数NS 是 用外接存储卡的GBA 烧录卡就会想起 Supercurd一样,当我们提起第一款真正适 6NDSL的烧录卡时,G6 LITE这个词就一定 会评现在我们脑海中。

G6 LITE的体积和外级是吸引NDS. 玩家的最主要原因,因为G6 LITE不但做到了情遇为G6 LTE不存性做到了情遇为G6 LTE不存性做到了好多。 所且还如 NDSL原配的G8A 卡槽不突出,所自还如 JE NDSL 产品的G8 LTE 括进 数元 文章 化聚二二甲基 NDSL 产品 G6 LITE 比较有意思的一点就完美不突出。G6 LITE 比较有意思的一点就是在包装套里附置了NDSL 各种外壳,这

和SuperCard一样,MS也分为M3-SD和M3-CF,只是使用的存储卡煤体不一样,前者使用SD卡,后者使用CF卡,与其他大多数梯录卡相比,M3-CF不仅实现了机SS全屏电影的播放,更能够比较完美地运行NOS游戏和GBA游戏,但由于CF卡自身的原因,导致M3-CF的体积成大,另外在读取速度更也不尽如人意。采用体积实小,读取速度更快的SD卡为煤体的M3-SD的推出也就順理成章了。单从售价而言。MS还是比较贵的,由于划底条体的分面



† NEGS] 导卡方面的种类也有着不少。

SD比之要便宜了差不多两百大洋,所以价格上比较被动。

M3-CF最让人诟病的是其庞大的外形。几乎相当于两个CBA卡大小、插入 NDS、GBA时、会露出长长的一截,即使 是M3-SD、其体积也比SC-SD的还要S-M3-SD探SD卡的插槽设在上面,换SD卡的 时候不需要将M3-SD也一起拿出,方向更出,方向 下板。实际使用中、只需将5D没有内置 一按。SD卡被会遭出,一样下CR2025但电 池、不过寿命维达到10年、整体来看、M8-不失为一数综合性能较为不信的NDS、概录 卡,不过其相对偏高的价格可能会是影响 玩家类锋60一个门组。



是追求其实用性 所以外观上的不足还是 可以忍受的。最近针对这一点,厂商特意 推出了SC MINI SO 可以战在这方面有了 核大的改进。不过这次的SC MINI SD晚化 最大的一点就是它的体积,SC MINI SD晚 实是GBA真卡大小。这列于NDS_来说虽然 不管什么。毕竟作为NOSL来说,如果没办

「助待外久才上市的MS在价格上并不便定。 法裁划它的GBA卡精那么小,再怎么也要 凸出来。不过对于NDS以及GBA的玩家来 说,意义就不同了,SC MIN SD投資工GBA 卡大小的卡带,这样在非NDS,的主机上使 用就不会露出来一截。在外观上有了极大 的改进。

尽管有着上述种种优点。不过SC也并非是完美的,在对GBA游戏的兼容方面一直都不是很好,即使是最新的SC MINI SD,由于内核没有变动,所以依然采取将MINI

由于66 LITE内置的是Nandtlash,并非Narflash,简单地说,应用到烧录卡上,这二者从一般来说区别放在于与入速度和制像 使。后者写入侵,读取却很快,但是课在和保使。后者写入侵,读取却很快,但是课在于NDS本身硬件设计时的便利(内置城存于以下的交流,可以Nandtlash,应用到的S烧梁卡上又经济又来源,是非常快速的。最后需要说一下,且前发春的66 LITE 仅有46级,而46指的是NDS上的容置,换算成电脑上的容置,实则是512M,所以并不能算是很充足。

电影卡M3系列

电影卡也是我国掌机玩家们比较熟悉的牌子,之前前每是GBAQQA烧录卡中非常有名的一款,随着NDS的普及和NDS烧录技术的成熟。各次烧录卡厂商均除主要精力转向NDS烧录卡。GBAIptar作为烧录卡行业的排头兵。在成功推出支持NDS游戏烧录的GB和MB—CF后,也自然不收家窗的正式推出支持NDS游戏烧录的MB。

EZ4/EZ4 LITE

EZELACH系列是GBA 烧染卡中极为 有名的品牌。虽然与其他烧溪卡相比, EZE系列在价格上偏贵。但是其建大 客体性能以及良好的稳定性挨害性。 然使得许多玩家对其青睐有加,进入NDS 烧滚时代之后。EZ的厂商似乎在动作上就 蒙傻了一步,这NS的能效。FEZ PSU3之 推出,而且市场反应上也没有想象中的火 棒。尽管如此,其仍然不失为一个不错的

EZ4 LITE比較有特色的地方就是其包 每中制體了另外兩套其它颜色的各条外壳。 以及贴纸、为烧承卡提供备换外壳。EZ0 可这个服务确实不健。EZ4 LITE最大的卖 点就是做到了插进DDS.几乎不突出。这是 吸羽广大NDS.用户的音要质因。当然并非 是完全不突出。贝不过稍微突出的一点点 基本还是可以接受的。

到了NDSL时代。即便是打出"GBA真 卡大小的烧录卡"如SC MINI SD和EZ4在 现在看来都略显不足,所以为了缩减整体 体积, EZ4 LITE上面选用的是目前在手机 存储设备领域日游吃香的TF卡,TF卡全名 是TransFLash(或T-FLASH) ,目前比较正 式的名称应该是Micro SD Card, 因为从 2004年起TransFLash便更名为Micro SD Card。它采用最新的封装技术,能够做到 大小仅有11mm x 15mm x1mm, 是目前体 积最小的存储卡。EZ4/EZ4 LITE的兼容性 并不能说是完美。同样也有少部分游戏存 在兼容问题,特别是NDS游戏的兼容性方 面。可以说不是很让人满意。希望厂家能 够尽快解决兼容性问题。这样才能使玩家 获得更多的方便。

一轮的次世代主机之中,微软的白色魔盒是最早亮相的,抢先于对手发售 枪占市场份额,相应的,新主机也就容易成为众矢之的。其实早在XBOX360 还没有发售的时候,微软就曾经不止一次强调过他们主机的安全防护措施有多么无 懈可击,当时他们表示XBOX360运用了很多破解者闻所未闻的新技术。我们都知 道,每次新主机的发售,都会引来各种有心或是无心的破解爱好者们拿来作为攻 克的目标,这其中既有纯粹为了破解而破解的高手,也有纯粹为了"商业 的D版商们,但不管是谁,估计都不会是硬件生产厂商所欢迎的。

枪打出头鸟, 360成为众矢之的

微软既然敢夸下如此"海口 然是对自己的主机安全机制有着强大的 自信,当然,世上没有攻不破的防线, 尤其是在IT业界。这是被普遍所认同的 真理。即使是夸下海口的微软也不敢打 包票说360能够做到水泻不漏。迟早会 有被破解的那一天。或许是被微软的自 大所激,自从360发售之后就有大量的 破解小组怀着舍身忘死的大无畏精神投 入到破解新主机的攻坚战之中,而且紧 随其后就是一系列破解相关的消息放出 一时之间,似乎新主机的破解已经是手 到擒来,即使是国内的玩家们也都纷纷 兴奋不已,然而事实证明,微软毕竟不 是吃素的主儿。之前的大好形势转眼就 变成了过眼烟云,之后360的破解进度 进入了一个相对平缓的时期,不过奇迹 往往就是诞生在平淡之中的, 所以, 就 在前不久, 当微软主机真正被破解, 可 以通过刷光驱的方法玩备份游戏的情报 传开之后,实在是让人有一种平地惊雷 的突兀感。不管我们怎么想,事实就是 如此真切的摆在面前 XBOX360 这台

的被破解了 这次360的破解方法。简单来讲就是 通过刷光驱固件来实现玩备份游戏的目 的。之前破解主机的方法无非是飞盘引 导。在主板上加改机芯片、刷主机固件

新主机大战的先行者 就这么轻轻松松



*XBUX560折开外壳需要花费不小的工夫 升降级或是直接就能运行D版卡带等等 其中"飞盘"一度被认为是最有希望的 破解360的途径,网上也一度对该法趋 之若鹜。而利用光驱漏洞破解360的方 法, 虽然通用早在2006年初就有破解者 研究这个问题,不过或许是真被微软的 宣言给唬到了, 许多人都不相信号称极 为强大的360的防破解机制会有这么低 级的漏洞, 不过显然, 很多时候都是我

们自己把事情想得太复杂了,刷光驱的 确是一个可行且使用的破解方法,不仅 如今号称"完美刷机"采用的就是这种 方法,其实之前就已经有署名为"The-Speicalist"的破解爱好者及其小组正是

通过这种方法使XBOX360 成功读取了刻录在一张 DVD-R上的X80X360备份 游戏 但他们表示XEOX350 主机的加密体系并没有被 玻解, 他们只是针对 XBOX360光驱的加密体系 进行了研究,该小组正 是通过对光驱固件的修 改,才使得XBOX360最 终能够运行XBOX360的 备份游戏了。



看都绝不是一台便宜的主机,所以尽管 有着这么大的诱惑, 绝大部分关心此事

的玩家们也只是抱着观望的心态耐心等

待着更加稳妥和成熟方法的出现。之后

一段时间里。不少权威网站和小组证实

这款修改固件,确实能让XBOX360运行

备份的游戏"! 不过真正让玩家们感到

安心"的,或许还是来自"被害者

微软的表态,微软官方承认了XBOX360

的光驱确实存在一些漏洞, 破解者可以

通过修改光驱的固件读取非法备份并修

改过的游戏 但XBOX360的核心安全体

系并没有被攻破等等……也许正是因为

刷光驱改360手段的真实有效可靠性得

到了微软的"官方承认"所以作为"渔

能用高歌猛进这个词来形容了。在公布

了修改版XBOX360 Toshiba Samsung

再之后的破解进展方面,似乎就只

翁"的玩家们才真正信服了这一方法

黎明的曙光,似乎已经近在眼前。

了该方法的真实性,那就是-

现在大部分的XBOX360光驱种类和型号都已经可以刷了

经基本就将XBOX360给破解了 但是这 个小组只是单纯的为了破解而破解,也 就是说他们的目的只是向人们证明微软 之前夸下的海口不过只是一句大话而已 而并没有其他想法, 所以尽管他们已经 基本将360攻克 "The Speicalist" 却并未将 将修改过的光驱固件程序公之于众— 这就是真正传统定义上的"Hacker"了 他们只是一群单独追求挑战的技术狂 人。不过前面我们说过 在孜孜不倦破 解360的大军之中,除了"Hacker"们之 外,还有另外一只生力军,那就是D版 商们。他们同样也在勤奋的攻克着新主 机的铜壕铁壁,虽然在纯技术领域上可 能会低 "Hacker" 们一筹, 但有着成功 破解后巨大利润的动力作为驱使, 他们 的热情也毫不逊色于前者。所以尽管先 行者 "TheSpeicalist" 并没有公布光驱 修改固件程序,但他们的成功足以诱使 那些纷纷在其他破解途径中一再碰壁的 破解小组们将思路往这上面考虑了

或许是有光辉的成功榜样在先。 路对头的其他小组们在之后的时间里 破解进度是频传捷报。在经过了一段时 间的"相对静寂"之后,一位署名为 Commodore4eva"的破解爱好者在互 联网上放出了一款号称是基于XBOX360 Toshiba-Samsung H943光驱的修改版固 一时间引来不少乐于吃螃蟹的人争 相拿自己的XBOX360开刀,但毕竟这是 一件风险相当大的挑战。稍有不慎就很 有可能导致主机的报废,何况360怎么

其实当初"TheSpeicalist"的方法已 H943光驱固件之后,Commodore4eva再 接再厉,于随后几周内再次放出基于 XBOX360 Hitachi-LG GDR-31200 46D/47D/59型号光驱的修改版固件,这 也表示全世界大部分的XBOX360光驱都 能够进行修改固件的刷新操作了。目前 只有少量的Beng-LiteOn/Philips还无法进 行修改光驱固件的操作。不过相信经过 各破解小组的不懈努力,全型号光驱破 解那一天迟早会到来。而且就在光驱固 件被破解的同时, 其它破解小组也没有 闲着 XBOX360 SATA至PC的连接模块 简化光驱固件"凌--改-写"操作的 程序包、XBOX360双固件启动模块、方 便开启XBOX360机箱的工具等等纷纷登 场亮相。正是有了这些工具的辅助。才 使得玩家自己刷写光驱固件的门槛大大 降低。这也是为什么在没有改机芯片的 情况下,我国的许多游戏店中也纷纷打 "完美刷机"的招牌的缘故,当然 我们并非是说国内就缺少破解方面的顶 尖高手,只是对玩家们而言。能够自己 掌握刷机方法的确是一件令人激动的事 情,即使退而求其次,能被不少我国的 游戏店BOSS们掌握刷机的方法也挺不 毕竟动手能力强的玩家还是少数 绝大部分的玩家恐怕是宁愿自己多掏点 银子(刷机费),来换取将刷机失败的 巨大风险转嫁给游戏店BOSS们身上(刷 失败了肯定得赔),这的确是一个更 大众化"也更稳妥的选择。

国内XBOX360 阆机现状

从小编 们暗中走访的情况来看,并非所

有的游戏店都提供XBOX360的完美刷机 服务,即使挂着"完美刷机"招牌的游 戏店也未必表示该店就能刷机。有可能 是玩家把机子交给该游戏店,然后该游 戏店的BOSS再去找专门复杂刷机的人或 者是店面去刷机,毕竟360的刷机还是需 要一定技术门槛的,我国游戏店的BOSS 们未必就能熟练掌握好,于是就有了以 上这种情况的出现。如果有想要自己动 手的玩家,则一般需要准备下面这些基 本工具。T10的改锥,一个小镊子。 个SATA连接线、一台具有SATA接口的 PC (需要有Silicon Image晶像Sil3112 SATA芯片组的支持)、一张PC用 XBOX360光驱启动盘以及一份刷写固件 的工具压缩包。比较具体一些的刷机步 骤和操作,感兴趣的朋友可以参考本刊 上期的"科普园地"栏目

目前差不多已经上市、主要的 XBOX360游戏都已经有了D版的游戏。 从这些游戏的种类上看。基本上是以港版 游戏为主,还有部分日版和美版游戏。由 于目前360这种刷光驱玩D版盘的方法和 给PS2加装改机芯片的方法在原理上有 着很大的区别,所以即使刷完机之后不 同版本的主机和游戏之间仍然无法通 用。换句话说,美版的XBOX360刷机之 后也只能买D版的美版360游戏玩。别 的地区版本的D版360游戏仍然受区码 限制,无法游戏,日版的主机就要好上 许多, 日版和港版的D版360游戏通吃, 港版的主机也是除了少数最先几款日版 游戏无法运行之外,其余日版游戏和所 有港版游戏通吃——这仍然和刷光驱的 破解方法有关,不可避免的受到主机固 件及其生产批次的影响,这里就不再赘 述。近期内XBOX360的刷机费用根据各 地行情不同,大致在200-300之间,D 版软件 | 都是D9盘) 的价格也在30-50/ 张左右。由于XBOX360的主机价格目前 仍然维持在3千大洋左右的水准,所以 尽管已经被破解,但主机本身高昂的价 格仍旧不是绝大部分的中国玩家所能负 担得起的。如今刷机的还是以已经购买 了360的玩家朋友为主,新玩家的增长 数量有限,大家想要购买的话还是请量 力而行。毕竟连买带改总价三千多大洋 可不便宜。



Vol.186 2006 / 15

半月刊 毎月一日/十五日出版 创刊时间1994年 定价9.8元

封面主题「封面主题 铁拳 黑暗复苏」

健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏 注意自我保护 谨防受骗上当 适度游戏益篇 沉迷游戏伤身 合理安排时间 享受健康生活

CONTENTS

热点 热点话题&独家分析	
主流机种防盗版措	施全线崩溃001
微软日本发展战略失误, XB3	360年年四顺
ണ作 无双特报&无双报道	
特报 逆转裁判	J4 018
特报 信赖铃音	· 当邦之梦 024
山脊赛车2022	摩托风暴028
鬼精灵Elebits ···········026	SNK对CAPCOM 卡片战士DS······029
を作りたLIEDIGS 020 管題 特別策划&业界分解	ONICIONI FITALES
CONTRACTOR OF THE PROPERTY OF	
PS3	012
PS3成败论 索用机PDC的与	
家用机RPG的量	
	最初10年 038
家用机RPG的量 攻器人行道&游戏研究所&剧情小	最初10年 ───────────────
家用机RPG的量 及图人行道各遊戏研究所各個情况 最终幻想XII究极情	最初10年···········038 据108枚放送·······100
家用机RPG的量 攻器人行道&游戏研究所&剧情小	最初10年 ○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○
家用机RPG的量 及图人行道各遊戏研究所各個情况 最终幻想XII究极情	最初10年 ○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○
家用机RPG的最最终幻想XII究极情况。 北欧战神传2	是初10年············038 报108枚放送·······100
家用机RPG的最最終幻想XII究极情 最终幻想XII究极情 北欧战神传2	最初10年 038
家用机RPG的量 及題人行道&遊戏研究所 & 國情小 最终幻想 XII 究极情 北欧战神传2 异度传说3	最初10年 038 报108枚放送 100 ———————————————————————————————————
家用机RPG的量 及題人行道&遊戏研究所 & 國情小 最终幻想 XII 究极情 北欧战神传2 异度传说3	最初10年 038 报108枚放送 100 ———————————————————————————————————
家用机RPG的量 及題人行道&遊戏研究所 & 國情小 最终幻想 XII 究极情 北欧战神传2 异度传说3	最初10年 038 报108枚放送 100 ———————————————————————————————————

本刊声明:

● 本刊所裁閱文未經允许不得擅自转载,严禁抄袭。如 发现,则根据相关法律追交相关人层毒任。● 凡向本刊投 病,不得一轉多投,所使用的图片或文字管由投稿者数是, 对于侵犯他人废圾或其他收射的文字的进稿,本刊载不承 担任何选带责任。● 本刊掮有对投稿文章的劃节权,如 投稿不可劃改,请投稿者在来稿时注则,传者自留虚构 来稿一律不退。● 本刊编档部即不接受关于游戏攻降内 条、径按或购机指南的电话前向,对以上问题有规范的的读 者请写统成生产部件各词。 整项除制。● 只是现本刊质量 问题,请取系本刊邮购部进行调换,电话见下。

別致 固定栏目 & 特色专栏	
游戏新闻眼	006
中国电玩榜	016
阎关族的家	048
大墙画廊	054
龙哥热线	055
米花通信	058
超G女生	059
战国英杰传	060
电玩产业论	
秘技天地	062
日文地狱	063
格斗天书	064
新作游戏发售表	118
抽奖	120

招聘信息

■ 報報指導要求: ,精過日文(一級者优先): 2、了解遊 对历史及文化: 3、有问题,能定知多趣: 4、文生研稿、思想 预能: 5、信加那稅至 ■ 编辑指导事本: 形態等學學學 利、精過戶心は50向以上下60台內付。2、有益少一年的歌志排版 经验: 了解书刊所作规则。那些認可非常使化版面设计与 衍生: 3、持便关末资计:接受过系统的原本教育: 4、了解电 和感识地优先: 5、能则低聚稅 ■ 穩度指導專來: 1、素認 各种限频能性取得: 2、精确。2的通信件: 3、开规期能计经 成件、4、素态电子游戏 由其十人推动,3、转便 并,我明自己的提项! 及相关最亲权力 的作品:类型题核不用,如食品之能,特别帮助性过的杂志 样態)发生。

■主办条位:中国电子学会 置主管单位:中国科学技术协会 量社学:李志武 重编模出版: 《电子游戏教件》杂志社 重总章: 青岛县 重测总统: 杨凯 重执行主编: 杨柯来 重责任编辑: 邻一林《楼车··苏东 重联系统址》:北京61-86柱笔 重称政策组: 100661 重编程电话: 010-64472184 重加数准组: 010-64472184 重加数据组: 010-64472184 重加数据程: 010-

游戏新闻眼,洞察游戏天下! 我们将以最快的时间,为您报道最全面的业界新闻大事!

Focus on Game News



XBOX CUP 2006葡萄牙夺冠

本刊訊 7月10日 麥屋, 万众瞩目的世界杯在经历了一个月的廳战之后終于落下了帷幕, 意大利队通过点球大战以5:3的比分力克法国队, 获得了本次世界杯的冠军, 而在世界怀期间, 微软所举办的 "Xbox Cup 2006" 也顺利结束, 无军球队是在本

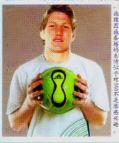


届世界杯中取得第四名的葡萄牙队。在世界杯举办的这段日子里,各硬件厂商也抓紧时间让球迷为自己的主机代言,以提高 人们的关注度。终归是四年一次,而且世界杯在全球范围都有很大的影响,所以硬件厂商们自然不会放过这个大好的机会

葡萄牙获 "FIFA世界杯" 冠军!

看到这个题目大家可不要吃惊,这并 不是本次德国世界杯的最終结果。随着世 界杯临近尾声的时候,另一个世界足球比 寮礦事"Xbox Cup 2006"也提前胜利结 束。而且比賽的似胜者将被微软招待到德 国柏林免费现看世界杯的总决赛。

"Xbox Cup 2006"是微软公司举办的 游戏比赛,这项比赛使用的是Xbox360版 《2006 FIFA 世界杯》的游戏,其比赛的选



手同样是来自世界各地的玩家,也算得上是游戏界的世界杯了! 经过多日的选拔赛、來自于全世界32个国家的页尖选手齐聚德国柏林,在特设会场 "adidas World of Football"进行了最后的较量。

经过紧张激烈的角逐,最终葡萄牙选手扶得湿军并捧走了破块特制的"大力神" 浆杯,亚军则由墨西哥队获得,东道主德 国队在季军争夺战中遗憾地败给了实力提 劲的西班牙队。虽然在真实的世界杯中, 葡萄牙粮给了德国,得到了第四名,但参 加"Xbox Cup 2006"的葡萄牙玩家们却可 以用自己的胜利来弥补心中的遗憾了。

5位超级球星代言360

世界杯的热潮一年比一年高涨,整个 比赛期间,人们的目光几乎都集中在了德 国的联场。不过游戏硬件厂商们可不希望 世界杯将他们的风头全部抢走,同时更希 望能悟着世界杯的举办为自己的产品起到 宣信作用。在这一点上,微软是最早付洁 行动的,为了宣传XBOX360,微软请来了 5位足城明是为其代言,降势着实不小。



*NDSL真的能让拉姆玩得如此全神贯注吗?

这次参加代言的足球明星分别为。西 赛、施镍因施泰格、莱德利·金、皮耶罗 和梅西。梅西·阿根廷国卿,也是马拉多 邻最看好的本国球员,可惜这次比赛施展 的空间不大。莱德利·金:秦超热刺后防



中學,因伤敏席本届世界杯。殷耶罗 意 也非常有意思,他们将NDS Lite与世界杯并 大利国脚,在德国对意大利的半决赛中踢 标为当下最热门、最值得大家关注的东 进了销定胜局的一球。施魏因施泰格,德 西,但如果现在让你选择足球与NDS Lite

用NDSL忘掉足球?

继教软邀请了五位超级球星来为 XBOX360做宣传之后,任天堂也如法炮 制,选择了在本届世界杯打入第一粒入球 的德国队边后卫——菲利普·拉姆来担任 NDS Lite宣传广告的主角。任天堂的广告案 也非常有意思。他们将NDS Lie与世界杯关 标为当下最热门、最值得大家关注的东 应,但如果现在让你选择足球与NDS Lie 的话你会选择哪一方呢? 德国足球队员校 姆为我们做出了表率,那就是暂时忘记足 球,投入到有趣的游戏当中。这个广告对 于德国的玩家来说也许是个讽刺,因为原 太有望空冠的德国却在半决赛中输给了一部 大利,这种失望的心情或许真的需要用 次来排解,只是不知道玩家们看到护姆"玩 你事主"他往父本父本会生的感觉。即得



本刊讯 6月29日,虽然是37度的红色 高温警报天气,虽然此人场价需要支付30元 购票,但是依旧报档不住众多DS勤丝对 (Que DS Lite首发会的热情支持。第二届动 漫游戏博览会上,iQue DS Lite首发活动成 为本届展会最大的亮点之一。

和玩家们的热情相比,iQue神游本次为 玩家们准备的SLInei 发套装同样充满着诚 家。 实惠的价格,加上特别制作的夏日首发 礼品套装以及多达合的的例件礼品装,让四 一个期待OSLine的玩家都感到物超所值。29 目首发会第一天上午,iQue展位前拥满了来 自四面八方的玩家,他们都不想错过第一时 间据有这款提入气车机的机会。其中有些玩



↑ 动漫展上的首发会。著名漫画家许培育老师来签名助阵,也是一大看点。



↑大家对于DSL的首发明显都非常关注。

察还来自于上海固边的城市,一位苏州的玩 赛得知区 Line 首发的消息之后,还特地请假 坐火车 E到上海的减金知场。短短的几小时 早,Rus中脚工作人员忙着除行死。 育进 投放市场的DS Line 首装查装也销售一空,许 多晚到的玩家只能前往位于俗家工美罗城2 楼的区20 NE Line 12 和

本次首发会上,Qua种游兒现了自己在 中文软件上的承诺。首次公开展示了《任天 特别》的Demo版本提供在场观众试证,并 担从其现场播放的宣传片来看。在日本人气 很旺的《新超级马成兄弟》、《活力脑学 校》等DS游戏也已经准备被绪,级小编估 计,种游之所以这次沒有放出同步的中文游 戏的原因,极有可能与其最近常常提及的 "新游戏模式"有关,待到这一"模式"揭 开其神秘面钞之日,想必就是中国玩家享受 众多具有国际游戏火作中文版之时。

日本还没进入电玩次世代

微软日本发展战略失误, X360发售



本以为日本就此步入了游戏的次世 代, 然而时隔半年, PS2依然是日本最普 及,以及销量最高的家用机,这意味着 Xbox360根本没能将日本玩家带入到次世代 当中。据每周公布的主机销量统计, 360在 日本推出的这半年里大约卖出了10万台以上。 绝对没有超过15万。这个数字意味着什么? 这么一占销量其至不如很多主机在日本首 发时的销售成绩。而软件呢? 《死或生4》 算是最受欢迎了, 可总销量还不到9万套, 面对PS2上诸多百万大作,恐怕微软的次世 代游戏想要突破10万都比较艰难。这种尴尬 的状况从360首发至今一直没有改善,而且 微软之前信誓旦旦说要抢先攻占日本游戏 市场的主论现在也不提了 难道微软直的 对日本玩家来手无策了吗?

纸上谈兵, 骄兵必败?

在Xbox360发售之前。微软的一系列举 动让人们开始相信这款次世代主机将成为 今后4、5年间游戏市场的主宰。当时的日 本Xhox事业本部长丸山嘉浩在接受媒体采 访时,大谈微软在日本地区的推广战略, 其眉飞色舞也如同胜券在握。首先,丸山 嘉浩表示按照公司计划, 微软在日本市场 的重要推广期将不会面临主机严重缺货的 情况。而在首发游戏方面,游戏开发商的 制作进度也一直受到微软的严重关注。 般来说,游戏的测试纠错时间需要近一个 月。到主机在日本首发的时候应该会保证 有10款游戏一同推出。最后在谈到如何应 对索尼在2006年发售的PS3时, 丸山更自信 满满地表示,虽然客尼的PS3是Xbox360在

晚上一年,届时,微软已经完成了应对其 发售的所有准备工作, 所以基本不会对360 构成什么威胁。Xbox360必然能够在2007 年成为日本市场的第一家用主机。

丸山嘉浩的这些言论乍听之下并没有 不合理的地方, 他们似乎真的已经吸取了 Xhov在日本市场上的失败经验, 并且这次 取得了大批日本游戏厂商的支持、其软件 也应该会更多顾及到日本玩家的口味。另 外,它比PS3和Wii提前一年发售确是事 而且就以往的经验,早一步发售对抢 占市场有着极为重要的作用。当时看来, 微软好像真的要打一场翻身仗了。然而后 来丸山嘉浩的离职又能说明什么呢? 用中 国的成语就是 纸上谈兵、骄兵必败!

《死或生4》拉了360后腿?

丸山的震职原因自然与360在日本销 佳成绩不佳有关, 但议究章是谁的原因却 值得商榷。360在日本的销售策略不是丸山 个人制定出来的, 而在制定出来之后, 由于丸山的过度乐观, 使其贸然出台而最 终以失败告终。或许日本市场真的是一块 硬骨头, 它不会随便被人吃掉, 而且还有 可能会确掉这个人的牙。微软在Xbox时期 就已经领教过日本人的挑剔了,这次卷土 重来当然要避免上一次所犯的错误, 当务 之急就是在软件上下功夫。而结果如何 呢? 《死或生4》延期……

看看日本首发的这些游戏,第一人称 射击占多数,赛车有两款,日本玩家最喜 欢的角色扮演一个也没有, 再加上(死或 生4)的延期。别的也就不多说了,下面列 出98年以后各个主机在日本首发时的销

1.世嘉Dreamcast, 1998年11月27日 {周 五)发售,首周共3天,销量101490台。 2.BANDAI的WonderSwan, 1999年3月4 日发售(周四)发售,首周共4天,销量

3.索尼PlayStation2, 2000年3月4日(周六)

发售, 首周共2天, 销量630552台。 4.任天堂的Game Boy Advance, 2001年 3月21日 (周三)发售,首周共5天,销量 611504台。

5.仟天堂Gameo.be. 2001年9月14日(周五) 发售, 首周共3天, 销量133719台。 6.微软Xbox, 2002年2月22日(周五)发

售, 首周共3天, 销量123929台。 7.仟天堂NDS, 2004年12月2日 (周四) 发生, 首周共4天, 销量441485台。 8.索尼PSP, 2004年12月12日(周日 发售, 首周共1天, 销量166074台。 9.任天堂 GBA Micro, 2005年9月13日 (周

二)发售,首周共6天,销量148117台。 10.微软Xbox360, 2005年12月10日(周 六)发售,首周共两天,销量41817台。

从以上的数据来看,微软的Xbox360绝 对是近几年日本游戏史上首周销量最低的 主机, 连当年Xbox的首发销量都是它的3 倍、更不要说去和任天堂的掌机还有索尼 的PS2比了。首发的失利终归不能算是微软 彻底失败, 在PS3和Wii发售之前, 它还是 一直有机会的,关键就是看微软之后能不 能用高质量的软件来扭转颓势。《死或生 4) 到底有没有拉360的后腿, 答案是否定 的。这系列游戏还不至于能够左右一款主 机的生死, 然而它的延期似乎证明微软在 游戏软件上下的功夫并没有之前所说的那 样多, 重视程度依然不够。

泉水敬临危受命

丸山走了, 泉水敬的到任是否能够让 360走出困境? 显然光凭一个人的能力是不 能实现的!说白了,没有软件支持的360就 是个扶不起的阿斗,丸山的离职算是背了 半个黑锅。泉水敬这段时间并没有什么值 得关注的作为, 倒是上台之初的言论让人 "微软将必然在日本取得成 功。我想今年将会成为成功的踏脚石。 Xbox 360自去年12月发售以来,不仅仅是市 面上唯一的次世代主机, 也将会是未来几年 里的最佳主机。

唱唱高调可以,实干也不能少。泉水敬 同样认可,一台成功的主机需要有高品质

360游戏只有25款,今年夏季大约不到40 款。而他承诺到今年年底,会有80多款游 我可以供日本研究选择。

除了零售版游戏外,日本微软对Xbox Live服务的扩张也制定了具体计划。自12月 10日以来, Xbox Live用户中有95%都使用 了Xbox Live卖场服务、目前已经有近百万 次下载。另外微软对Xbox Live Arcade内容 也非常重视。目前已经拉拢了BANDAI NAMCO, SNK Playmore, KONAMI, HUDSON、Yuke's和D3 Publisher等厂商为 其制作游戏。面对这一可开发的领域, 泉水 敬自然不能放过,就算是游戏暂时跟不上, 也要先提供足够多的内容把玩家吸引到 Xhox Live t.

泉水散的上仟算是临危受命, 他的实 干比丸山要强一些,到任之后也作出了一 定的成绩。他曾说过: "除非我们在日本 游戏市场取得成功,否则就不能算是真正 的成功。我们将会充分重视日本市场。大 索可能都知道, Xbox360在美国和欧洲都大 受欢迎。作为日本Xbox事业本部长、我的 责任就是在日本实现同样的成功。 距泉水敬说这句话又过了几个月, 这次的 结果怎么样? 下面咱们就来一起看看。

Xbox360半年足迹

	游戏名称	厂商	发售日	销量
1	死或生4	TECMO	05.12.29	89255
2	山脊赛车6	B-N	05.12.10	59509
3	九十九夜	微软	06.4.20	34418
4	完美黑暗 零	微软	05.12.10	26058
5	搏击玫瑰XX	KONAMI	06.3.30	25331
6	世界街头赛车3	微软	06.1.12	24704
7	EM	FROM SOFT	06.1.12	20233
8	极品飞车最高通缉	EA	05.12.10	17973
9	最终幻想11	史・艾	06.4.20	13868
10	真三国无双4	光荣	05.12.22	10957

到2006年6月20日为止,已经发售了31 款Xbox360游戏,这其中销量最好的要算 TECMO的《死或生4》了, 销量将近9 万。第2位是BANDAI NAMCO的《山脊赛 车6》,而水口暂也费尽心机制作的(九十 九夜》卖了近35000张而获得第3名。这样 的销量是不是听起来有点可笑? 大家都知 道,次世代游戏的开发成本越来越高,而 这种不到10万份的销量不要说盈利,就连 成本都收不回来。我们现在不知道这些游 戏在欧美的实际销量如何,估计他们在日 木赔的钱,也只有在欧美市场上赚回来了。

《死或生4》卖了9万套就能得到第一的 位置? 大家可不要小看它,这已经是近 70%的普及率了! 我们来看看主机的销 量,大家就明白了。360发售第一周是 41817台, 然后以每周1000至2000台的销 量在稳步推移。那么半年过去了,其主机 的销量应该是在14万台左右。泉水数阿当 上XBOX事业本部长时曾许诺到年末为止要 推出80款游戏,这样的话,从7月开始,每 月平均应该推出7.5款游戏才行,照现在的 速度是完全不可能实现的。原来微软还得 章干提前对手一年发售新主机,然而就现 在的情况来看,他们已经几乎将自己打回 和对手同样的起跑线了。



6月28日

●任天堂于日前发表, 其NDS 改良款式 NDS Lite, 将于7月20日在日本地区推出新配色款式"贵族粉红 (Noble Pink)"。(详细报道请见右侧)



- ●28日, CAPCOM放出了由玩家自行编辑上传的 PSP版《洛克人洛克人(Rockman Rockman)》关 卡中最优秀的8个"殿堂关卡",供玩家下载。《洛 克人洛克人》是以1987年推出的《洛克人》初代为 基础所重新制作的, 并加入了新的敌人, 以及自行 编辑关卡的功能,编辑好的关卡还可以通过无线上 网的方式上传, 分享给其他玩家。
- SQUARE ENIX制作的NDS版《Final Fantasy III》。 现发表将于8月底推出,并于官网上公布了一系列最 新的游戏介绍。(详细报道请见右侧)
- ●SCEJ 于6月26日起至7月9日在日本东京银座的 SONY大楼举办了PSP相关体验活动,展出包括PSP 专用摄影机、最新游戏等软硬件外围产品。

6月29日

- ●继日前黑客组织通过微软试玩光盘的漏洞进行完美 破解Xbox360的加密程序后、日前国外黑客还披露了 其他破解方面的最新进展。他们将一块500GB的硬 盘连接到了Xbox360上,并在上面成功运行了N64 的模拟器。《详细报道请见右侧》
- ●台湾微软与香格里拉远东国际大饭店于29日联合 发表, 将于暑假期间推出"Xbox 360 暑假娱乐强档" 住房项目。客房中将会提供Xbox360台湾专用机、2 套游戏,以及免费的宽频上网,供住房旅客休闲娱乐。



●Bizarre Creations日前推出了《世界街头赛车3》的 付费下载扩充套件《流行包(Style Pack)》,其中 提供了12款新增的车辆。所有Xbox Live会员玩家,都 可以在Xbox Live卖场中以400点的微软点数购入。

6月30日

●日前。索尼游戏部门美国分公司SCEA总裁平井一 夫在接受媒体采访的时候透露了PS3游戏的售价范 围,同时也对自己的对手微软评头论足了一番。(详 细报道请见右侧)

●日前, 一名任天堂官方销售人员在酒后透露出Wii在 日本的发售日为10月30日,欧美地区的发售日为11月 9日。目前任天堂官方并没有公布相关的发售信息, 所以这一消息的真实性还无法证实。而如果是真的, 相信任天堂得知消息走漏之后也会再次作出修改。

●7月21日, NDS将首次登上银墓, 在一部名为《风 暴突击者》的电影中扮演一个少年特工手中的秘密武 器。(详细报道请见右侧)

软件 NDS《FFIII》主角设定公开 名作8月底即将登场

SQUARE ENIX POLICE PRINTERS II 制作的NDS版 (Final Fantasy 川》,现发表将 于8月底推出, 并于官网上公 布了一系列最 新的游戏介绍。



NDS版 (1史·艾这次的复刻奏的很賢心思

Final Fantasy III) 在游戏的故事剧情、人物设定、系统、影 音表现等内容都有大幅的强化改良。并赋予了4名登场主 角明确的出身背景与个人性格,除了承袭原作的主线剧情 之外,还将加入许多与主角们相关的剧情。在游戏系统方 面,提供包括战士、骑士、猎人、武僧、龙骑士、盗贼、 黑魔道士、白魔道士、风水师等数十种职业供玩家自由转 换,并修正了各职业的能力值设定,提供更高的平衡度。 战斗的部分同样是以全3D方式呈现,系统部分则是承袭原 作的设定,并加入新的要素,可以使用触摸笔进行操作。

NDS《Final Fantasy III》预定8月24日推出,定价5980 日元(含税),将以1Gbit大容量卡带方式制作。

360破解进程再度升级

本刊讯 在主机的破解方面,近一段时间黑客们可谓 是战果丰硕,继日前黑客组织通过微软试玩光盘的漏洞进 行完美破解Xbox360的加密程序后,日前国外黑客还披露 了其他破解方面的最新进展。

据称,他们把一个PC用的500GB硬盘连接到Xbox360 上,并跳过系统检测让系统能够识别。破解后的Xbox360 主机能识别出台式机用的3.5英寸硬盘和笔记本电脑用的2. 5英寸硬盘,为未来更多的第三方软件功能创造条件。另 外,通过系统漏洞,黑客组织已编写出对应Xbox360的N64 模拟器,相信其它经典平台的模拟器在未来也会陆续出现。

此外,根据黑客论坛的消息透露,有组织目前正在研 究如何通过程序来引导硬盘中的游戏镜像,实现类似PS2 上的HD-LOADER一样功能的程序,而本次成功加载一 块500GB容量的硬盘,可算是为HDD相关的第三方程序

NDS首次登上电影银幕 游戏机变身为秘密武器

本刊讯 以往我们常常看到由各类游戏作品改编而成 的电影, 而今游戏主机也将登上银幕, 扮演其中非常重要 的角色,而这次的主角就是NDS,其"主演"的首部作 品名为(风暴突击者)。

该片是一部间课题材的作品。在电影中、NDS不只 是一台游戏主机,更是主角的随身间谍装备。该NDS可 以用来进行窃听之类的间谍行动,在逃跑时还可以作为烟 雾弹来使用,并且平时可以用游戏主机来伪装其秘密武器 的真实面目。

为了替电影谱势, 任天堂公司还特意公开表示, 任天 堂并没有打算开发电影中超强功能的NDS。不过按照任 天堂的性格。在日后推出电影版相同配色的NDS来促进 销售还是比较有可能的。《风暴突击者》将会在7月21日 于英国地区首映,届时玩家将可以看到 NDS在间谍活动 中的神奇表现了。



特报 NDSL第四次换装登场

本刊讯 任天堂于日 前发表, 其NDS 改良款式 NDS Lite, 将于7月20日 在日本地区推出新配色 款式"贵族粉红(Noble

本次所发表的"贵 族粉红"配色款式的NDS Lite主机, 是继先前推出



"水晶白 (Crystal White) " "冰蓝 (Ice Blue) "以 及"珐琅深蓝 [Enamel Navy]"之后,所推出的第4种 配色款式,也是首款暖色系配色的NDS Lite主机,包括主 机的周身与触摸笔都是采用女性玩家所钟爱的粉红配色。 而除了颜色之外,其余规格则与先前的版本完全相同。

'贵族粉红"款式的NDS Lite主机预定7月20日先于 日本地区推出,定价16800日元(含税)。而目前在国 内,种游方面前不久刚刚在大陆推出了IDSL,因此对于 何时能够引进这款"贵族粉红"还不得而知。

平井透露PS3游戏售价范围

本刊讯 日前,索尼游戏部门美国分公司SCEA总裁 平井一夫在接受媒体采访的时候透露了PS3游戏的售价范 围,同时也对自己的对手微软评头论足了一番。

平井一夫表示,在过去的12年中,人们能接受的游 戏售价范围是高端游戏59美元,低端游戏39美元的售 价。这一观点已经根深蒂固,假如现在索尼宣布PS3的游 戏售价为99.99美元时,许多消费者一定无法接受。但是 PS3的游戏软件一定会高于59美元, 要强调的是, PS3游 戏的最高售价不会超过100美元。

当记者询问平井一夫,对有关 "PS3抄袭Wii" 的言 论有何看法时,平井一夫很爽快地表示: 当索尼被指责模 仿任天堂Wii的时候,人们都没有认识到,其实微软才是 最大的抄袭者。每当我们进入某一领域,回头一看,微软 已紧跟过来,这样的事件屡见不鲜,我们没法赶走他 们。我希望微软能够有自己独创的发展策略, 不要总是 追随别人的脚步。

像这样的骂战在游戏硬件厂商之间已经屡见不鲜 了,不过平井一夫的言论明显有偏激的部分。指责微软 抄袭是否有证据?而PS3游戏的定价是否太高?索尼这次 似乎是在为自己的短处打圆场。

PRIN SCEJ举办PSP体验活动 PSP专用摄影机首度開出

本刊讯 SCEJ 干6月26日起至7月 9日在日本东京银座 的SONY大楼举办 了PSP相关体验活 动。展出包括PSP 专用摄影机、最新 游戏等软硬件外 闸产品。



1 这个摒像与的像素高达130万。

活动现场分为3大主题区,包括《乐克乐克 (LocoRoco)) 试玩体验区、介绍PSP游戏、网络、影 音等多样化功能的综合体验区,以及 "PlayStation Spot" 无线下载试玩体验区等。本次活动现场展示了PSP多样化 的功能与应用,包括网络浏览、"LocationFree" 网络串 流电视收视、 "Portable TV" 付费影片下载、与SONY光 盘硬盘录像机的搭配使用,以及展出了今年3月在PS事业 说明会中正式发表的PSP专用摄影机,这也是该摄影机首 度针对一般玩家公开展示。

"PlayStation Spot" 无线下载试玩体验区则是提 供《携带岛屿掌中渡假村》、《勇者故事新的旅人》、 (全面毁灭)等3款即将于署假期间上市的PSP大作游戏 的讨玩版下都游玩。

业界三巨头畅谈豪华PS3!

「MGS4」VS.「FF13」,小岛秀夫、新川洋司、野村哲也,如是说

了PS3的新作游戏影像,这其中最引入 想13)。无论是两部作品的知名度,还是 E3展上公开的美丽影像,都会让人对PS3 产生无限的讽想。如今这两部超级大作都 在紧张地制作之中, 本期的新闻人物直接 目击了KONAM 公司的小岛秀夫、新川洋 サムバ 司,和SQJARE-ENIX公司的野村哲也在 百忙之中的难得聚会,特别推出这三名天 才制作人的豪华专访。

FF13的影像只是-部分

竹不久的L3展上。相信各位都看了对 万小司为表的新作最新草律 "以注注对 新、優介を切り内:

野村■我在KONAMI的展台很认真地看了 (MGS4)的影像。虽然每年的E3展都很 忙,几乎没有到处参观的时间。但是 (MGS)一定会看,虽然现场非常拥挤。 小岛■怎样表现出PS3的与众不同之处。 并不是最重要的。重要的是选择什么腿 材,怎样太表现。我比较喜欢(FF Versus13》的气氛和世界观,但《FF13》 目前还不好说。

えがら (report tetonal 使いた 的場 绝比较等作

新川■估计会朝这个方向发展, 进入机械 化8、代理。

野村■乌山(《FF13》的导演鸟山求 / 先 生说《FF12》中尝试了中世纪的风格,这 次要拖些新的成份。

小岛■其头我原本不是幻想派,是SF派的。但 《FF7》中的蒸汽时代的感觉还是非常不 错,不过(FF13)好像是彻底的SF感觉。 新川■美干世界观的设定,是从制作人那 里接受的工作,还是其他情况呢?

野村■决定权还是导演。这回的〈FF13〉 在开始制作的时候,其他工作人员已经 描绘了一些NPC,以及女件主人公的设 计图。其实比在E3上公开的更加SF。

小島■通过 (FF13) 的那段影像, 几乎无 法猜测故事及世界观。但野村先生的 (Versus)中,男性角色坐在椅子上,爽 然从外面来了很多敌人。他站起身将敌人一 扫而光。这些基本上还可以想象、相比之下 (FF13) 显得太神秘了。

野村■那段〈FF13〉的影像是经过剪切 的, 因为只有那个女性角色登场, 估计人 家都北较难以推断剧情。

新川圖(Versus)有点不太像(FF),或 者说与目前(FF)的世界观不同。我比较 关心的还是其作为动作游戏将如何去表现。 吃力,一直希望玩玩动作版的《FF》。怎 的人员, 而临失业的危险这下惨了。 么说我都是喜欢ACT或AVG游戏、

一野村先生觉得《MiniSt》 1 点样? 们公司很多参考。

包括《N.3》 整个平列的下层 多 到随着主机在一点气改变啊!

小島轉其实,从画面上讲,赢不了(FF) 野村■不过这回的(MGS4)是即时演算 出来的画面, (Versus) 却不是, 我们觉 得这方面失策了。

在今年的E3展中,很多公司都公开 小岛■最近的制作人员总是在画面的视点 上做文章, 很难表现出真正想表现的东 注目的当鷹(合金装备4)和《最终幻 西。在画面的设定上也是,为什么要制作 出这样的距离感? 我是搞不清楚。看起来 是很帅,但往里面加入情节就很困难,

> --在角色的设计上 通信户"提升了表现 为 大会现有个人何及父表对场后是什么

新川■经常被问到这个问题。

野村■而且问题都非常详细。比如何衣服 用什么布做的?那个金属是什么材料等。 新川■现在要是不把照片和实物一起带到 现场,就会有人不明白。我要是对材质的 设定无法说明的时候,基本上都问答"未 知金属"(笑)。

野科先生这回的成器设计》: 野村■这次的工作量太大,我只设计角色。

PS3确实非常豪华, 但是……

小島■現在已经是PS3了,头发的软硬、 怎么摇动,就该引人注目了。

新川■头发的表现是至今为止最难的。

小岛■最初想多弄些毛发,像'猿人"那 样、但是处理起来真是困难。那时候真羡 过从整个业界和游戏制作人员的未来看, 慕《光环3》的制作人员(笑)。

小島监督比较执着于即时演算吧 小島■其实也不是。也在思考什么地方用 的意义了。

最近有没有感到来自国外厂商的压力 小岛 图 也没有,我们只需制作让日本玩 家喜欢的东西就OK了。就算日本的厂商倒 闭了, 太国外发展也不错。不过这些并没 怎么考虑过, 只要能表现出日本人的独特 之处,就足够了。游戏制作者没有国境之 分,不过从商业角度考虑,有没有威胁就 很难说了。

新川圖作为日本人,还是希望日本的厂商 能够努力。希望日本的主机取得最终胜利。 - MOSS 年列好像是水平到的专用行之 小岛■好像是从1代开始并肩战斗的伙 伴、我作为制作人能有今天的一切,全是 托了PS的福。

-- PS3在F3上成了大家设论的话题, 各位 在什么或什么

小島■主要是价格的问题吧。但是慢慢降 价也是游戏主机的规律。只不过于柄取消 驚动功能就太遺憾了。

实为改并在 CHAIL》 不到中一直很重要啊 小島■我个人对像(FE)那样的RPG比较 小島■其实我们公司有专门负责震动功能 野村■我总觉得最终还是会加上这个功能的。

呼材先生觉得价格怎么样? 野村■画面中的颜色和光影感觉,能给我 野村事确实太贵了。但是大家都认为出 的什么地方呢? 年后、PS3的市场环境会成熟。

> 小岛■我在E3上碰到采访,是这样回答 的。PS3是电影院,能满足人们对高质量 音响和解像度的追求、Xbox360好像是在 家中看DVD,面向的是想看电影,但并不 十分追求效果的人们:而Wi就像是在看电 野村■是的。我也喜欢《FF7》的世界



1971年12月25日出生。 1994年进入KONAMI,曾 参与(合金装备)系列、 PS2版《ZOE》的人物及 机械设计。PS3版(合金 装备4)的艺术监督

1970年10月8日出生。1991年 进入前SQLARE, 曾担任FF系 列、《寄生前夜》系列、《武藏 传》、(王国之心)系列的美术 监督及人物设计。PS3版FF13 的人物设计

故事吗?

小岛秀夫

1963年8月24日出生。 KONAM 数码娱乐公司 执行役员、著名游戏设 计、导演、制作人。 PS3版《合金装备4》 的制作人/导演

视,谁都可以轻松找到自己喜欢的节日。不 观,但这回将有更现代的演出。 电影院是最终趋势。

在E3上Wh的人气好像很高

小岛■其实每个主机都有各自的优势和劣 CG动画来表现比较好。不过说实话,我们 势。制作PS3的游戏成本确实很高,但如 也做不出什么动画,没有那方面的工作安 果放弃的话,业界将会怎样呢? 大家去 排。即时演算要是没有优势,就没有制作 做"娱乐性电视节目"吗?那可真的就变 成现在的电视了,全是搞笑艺人在做问答书 目, 根本算不上是文化。野村先生试过 WITE?

> 野村■体验过了。很有意思容易使人投入, 但是适应操作还需要时间。

小岛■我觉得好像是叵到了70年代的"光 线枪"时代。任天堂好像把大家带回了从 前一起打牌、 起玩棒球盘(棒球桌上玩 具1的时代。所以关于任天堂的新提案. 我 却觉得有点古老。但如果有一大电影突然消 失了,未来大家只看电视娱乐节目可以吗?

各位对于今后的网络有什么想法吗? 小島■□前来讲网络游戏一定是大趋势。 但最后也许会变成只喜欢和特定的人一起联 制.。是终随着AI技术的进步,大家则无须联 网、只需购买自己喜欢的AI就可以了。

野村■我最近还在关注 (FF11), 从制作 上讲, 到现在 直还在继续, 很花费时间。 新川■野村先生玩网络游戏吗?

野村區以前玩过PC的〈暗黑破坏神〉,然 后是〈梦幻之星网络版〉和〈FF11〉。不 过,不能过于沉迷其中,我的工作太忙了。

不要简单合作要合体

順便问一下, 小馬监督喜欢 (FF/)

〈FF〉的时候,价格会降吧。估计两、三 小島■× 我来说,还是世界观的问题。我 可是受不了好像骑着龙的女孩那种太过幻 想的世界观,只喜欢在近未来的世界中关 丁生与死的故事。

新川■ (Versus) 的世界观和 (FF7) 比 较接近吗?

小岛■能否稍微透露一下是人间对人间的

野村 前像公开影像中表现的那样,是人 类之间的故事,但其中当然还会有怪物。 新川■ (Versus) 的主人公与 (FF7-AC) (F-7电影版)中的卡塔修比较像, 我很 喜欢这个角色。

野村圖不过这回可是个坏人。

新川■ 本制作 (Z.O.E ANUBIS) 时得到了 比较自由的发挥。

野村■说到〈Z.O.E ANUBIS〉,不准备出 绝作用?

小岛■当然想做,但是人手不够。那么现 在决定吧, (拍手)角色设计就由野村先 生和新川君负责了。

野村書吟哈。

新川画国外有种传言,说〈ANJBIS〉的续 篇是因为做不出来。其实我们是非常想做。 五期待没种合作啊

小岛圖不,不是合作,是合体。大家一起 出资,说不定过不了多久就会实现。

野村■要想在国外取胜,必须这样。那边 好像大家都很自由,制作环境也很好。从 其种意义上讲, 能实现更自由的合体是再 好不过了

只到今代, State电在《大礼书》中出现? 野村■这个确实吓了我一跳。

小島■克劳德不露露面吗?

野村■还没有接到邀请啊(笑)。

现11点线的未来、没有1953是否就让人 无法经净额

小島■从市场调查来看,想购买的人并不 多。中学生估计就买不起。

野村■也许PS3需要一、两年来削减成 本,相信好的游戏大量推出会使主机的价 格产生变化吧。

新川■还是应该从长远来考虑。

野村■这样感觉就会轻松很多。

小岛■PS3努力! 但是太贵了, 不过 (FE13) - 上市、 主机销量並○K了(笑)。

7月2日

- ●由于开发费用过高, Track7Games表示将会放弃 PS3平台的《Theseis》开发计划。相比而言、Wit录 承的就是易开发、低成本、而Xbox360有着微软的 强大技术支持,开发成本可以得到很好的控制。PS3 面临的形势的确十分严峻。
- ●目前有消息指出,微软将会推出Xbox360与HD OVD驱动器同捆扳、售价与普通坝Xbox360相同、也 就是说360会以这样的方式变相降价 (详细报道请 · 在例]
- ●来自国外网站报道,德国已经开始了PS3的预购以 务,而且预购开出的优惠条件+分诱人 玩家只要花 费599欧元,就可以在第一时间获得PS3并且可以在 首发软件中免费获得7款游戏中的一款,目前接受预 购的只有60G版。

7 H 4 H

- ●世嘉公司于日前在上海闭幕的"第二届中国国际动 曼旂坎博览会"中展出了大量街机游戏 【详细报道 请见右侧)
- ●KOFI发表将于9月推出PS2战术动作游戏《战国无 双2帝国》,同时推出多种包装组合。该作的一般 版定价4494日元(含税),与外围商品同捆的 "Treasure 3ox" 版定价7644日元(含税), 与《战 国无双2) 简栩的 "Premium Box' 版定价8820日 元(含税)。
- ●日前有消息传出, PS3手柄将不再沿用DUAL SHOCK的名称, 而改为 "PooS"。(详细报道请见 在便(
- ●日本am3发表,7月21日起将于全日本1350家DPE 车锁店面推出 "Advance DS Movie 下载服务" _ 而 到目前为止,提供此类服务的店面已经达到将近 2000家。(详细报道请见右侧)

7月6日

●CAPCOM发表, %干9月在PSP上推 出集合旗下19款经 典名作的合集游戏 CAPCOM 经典游 戏合集》。这款游戏 是以PS2版同名作品



为基础,并额外收录3款PS2版所没有收录的作品 (龙王)、(圆桌骑士)与(终极生态)。该作预 定9月7日推出,定价5040日元(含税)。

- ●Bringle Studios日前放出了2张《HALO3》的新游 八回面,并宣布该作品已经进入内部测试阶段,离最 · 华完成的时间越来越近了 (详细报道请见右侧)
- ●日本计算机娱乐供货商协会 CESA] 与日经BP社 F7月5日共同发表即将于9月22至24日举办的"2006 年东京电玩展 (TGS 2006) "的活动概要, 专属官 **专网站并于同日开张。(详细报道请见右侧)**



●Xbox360角色扮演游戏《南方》 将王集英社所 能办的 "JUMP SUPER GAME TOUR 2006" 活 动中展出。该活动预定/月26日举办、活动中将设 置多个主题展示区,包括集合众多JUMP当红作 品改编游戏的角色展示区以及其它改编类游戏的 多样展示区-

Xbox360宣布变相降价

本刊讯 之前微软管表示 Xbcx360的售价很合理,并且 没有降价的计划。但目前有消 息指出、微软将会推出 Xbox360与HD DVD驱动器同捆 版,售价与普通版Xbox360相 同,也就是说360会以这样的方 式变相降价。

早前关于Xbox360降价的



而x PS3即将在今年11月份发售,微软这次的变相降 价的确是有着非常巨大的杀伤力,索尼的高价政策如果不 赶紧调整的话,今年的年末市场就只能眼看着微软和任天 堂开怀大笑了。

Dual Shock成为PS历史 所手柄商标定名为PooS

本刊讯 'DUAL SHOCK' 曾是PS系列震动手柄的 正式名称,在PS2发售后,DUAL SHOCK 2在进一步强化 了渡动效果以及按键手感。本次的PS3手柄将不再支持震 动功能不能不说是个遗憾,而日前也有消息传出,称PS3 手柄将不再沿用DUAL SHOCK的名称。

据国外游戏网站的消息,不久前索尼刚刚注册了一个 游戏手柄的新商标。该商标名为"PooS',据称该商标 很有可能成为PS3手柄的官方名称。目前PooS的含义还 不能确认, 距猜测 "PS" 代表了PS系主机, "oo" 则代 表了PS3手柄的类比摇杆。

从目前公布的PS3直方图片中我们可以看到。PS系列 手柄接线处传统的 "DUAL SHOCK" 字样在PS3手柄上已 经不复存在了。因此新注册的商标"PooS"很可能成为 PS3新于柄的名称, 'PooS' 的具体含义目前官方还未 有所公布。估计随后索尼应该会给出解释。

《HALO3》新游戏画画放出 开发工作进入内部测试阶段

本于,训 Bungie Studios 目前放出了2张 (HALO3) 的 新游戏画面,并宣布该作品已经进入内部测试阶段,高最 终宁成的时间越来越近了

《HALO3》是首款登上Xbox 360的系列作品,由于 前两作在Xbox上侧下全球总销售量破千万套的优异成 绩、是微软游戏中表现最优异的代表作。因此本次的 Xbox360新作格外受到注目。最新作《HALO3》除了具 备Xbox360标准支持的720p高分辨率MSAA反锯齿处理之 外,场景与主角士官长的细致度也太幅提升,整个场景的 视野非常证同,并以烟雾、景深模糊等特效来普造栩栩如 生的真实感。

另外。根据Bungre官方网站的信息指出,目前Bungre F在进行《HALO3》的内部测试,主要是在测试新设计 的人丁智能(AI),以及各种可能加入游戏中的新要素, 3D绘图部分目前则尚未完成。相信以Xbox360强大的运 簠能力,一定能让这款游戏的表现大大超越前两作。



而 世嘉涉足中国街机市场

本刊讯 为期五天的"第二届中国国际动漫游戏博览 会"于6月29日在上海展览中心拉升帷幕,本届博览会上 多以游戏展示、试玩为主,其中世寨更是本次展会中规模 最大的出展厂商。

本次世際展出的并非以网络游戏为主,而是风靡全日 本的世嘉街切游戏, 其中包括了在日本大受动漫爱好者欢 迎的《甲虫玉者》、即将移植至PS3、Xbox360的《VR网 球3》、世嘉硬派足球最新作《VA射手4》、以及模拟竞 速新作《福特赛车》等等作品,更令人惊喜的是登场展出 的《甲虫玉者》采用了全中文界面。

世嘉与Sammy合并后,毫无悬念地成为了日本街机 市场的霸主、凭着也五多年来在游戏方面的造诣,其作品

在世界范围内也获得了玩 家的肯定。此外,世嘉在 今年年内率先于上海新世 界搭建了中国第一家 SEGA街机游戏厅, 玩家 到这里可以玩到国外最新 的街机游戏作品。



DS电影下骶服务启动 全日本两千家店面支持

表, 针对GBA与NDS掌机 所推出的 "Advance DS Movie" 多媒体影音出成 规格, 预定7月21日起千 全日本1350家DPE连锁店 Movie 下载服务*。



分下载影像的介绍

'Advance DS Move" 是一种使用GBA卡带机格的 转接装置。以SM规格记忆卡来出版包括图像、音乐、文 字与影片等内容,可于GBA或NDS主机上欣赏的电子杂 心以漫画、卡通影片的产品。本次预定推出的下载服务, 是以空白oT写入的SM规格记忆卡来付费下载影片内容欣 资的服务。使用者只要将持有的Advance卡,或者是现场 购买的Advance卡交给服务店面。并指定所需要的影片, 服务店面就会替使用者将影片储存到Advance卡中。比之 前的 "Advance 转雷机" 要更加便利。

初期将推出电视 ~通散'口袋妖怪"1到50集的付费 下载, 每集的下载费用为300日元。而目前全日本提供 Advance DS Movie下载服务的店面,以及之前设置有 'Advance 转零机'的店而共有1910家之多。

2006TGS活动概要发表 出规模已为历届之最

本刊讯 日本计算机娱乐 供货商协会 (CESA) 与日经 8P社于7月5日共同发表即 将于9月22至24日举办的 2006年东京电玩展(TGS 2006) "的活动概要,专属 官方网站并于同日开张。

本次"2006年东京电玩 展"正值开办10周年纪念。 同时也正逢PS3与Wi的上市

群入场。



前夕, 因此格外受到各界期待。本次东京电玩腰依旧由 CESA主办,日经BP社合办、场地为日本于叶幕张国际展 场。展出首月仅向媒体与相关业界人士开放,后两日开放 给一般民众参观,预售票定价1000日元,小学生以下免

本届东京电玩展以总划场人数16万人以上,参展厂 商140家、共1500个摊位规模为目标。截至7月5日为止、 已达134家参展厂商共1702个摊位,凌驾去年的131家参 展厂商共1433个维位的规模,使用的展示厅也从去年的7 个增加为8个,展出规模是历届之最

7月7日

●SCEH于日前发表,将于7月3日至8月31日,在台 濟省北中南三地举办一连串PS2与PSP游戏的夏季限 定体验活动。(详细报道请见右侧)



●KOEI近日放出了Xbox360版《战国无双2》的游戏 画面与详细介绍,该作的画面提升为720p高分辨率 宽屏输出,并支持杜比5.1声道环绕音效,另外还将 加入Xbox Live的支持,进行远程线上对战。本作预 定8月中旬推出,定价7140日元(含税)。

7月8日

- ●UbiSoft总裁Yves Guillemot于日前接受采访称。 PS3如果想要与Xbox360展开竞争, 2007年必须在价 格上有所下调。他说、PS3将会是一台很有吸引力的 主机,但是从目前的情况来看,售价将会是PS3普 及道路上最大的障碍之一,2007年是次世代主机大 战最关键的一年,索尼必须要认真对待
- 日前索尼官方发言人对PS3首发缺货的传言进行了 澄清, 他表示, PS3首发货源充足, 完全不用担心会 发生缺货状况 (详细报道请见右侧)
- ●美国现任总统布什在7月7日那天迎来了自己60岁 的生日,任天堂美国公司送给布什总统一套DS Lite以 及·款DS游戏作为生日礼物。这算是到目前为止最 为另类的宣传手段了。(详细报道请见右侧)

7月10日

- ●根据日本游戏杂志进行的调查统计,日本地区NDS 主机累计销售台数已于7月3日突破900万台大关。而 DS的软件也有7款位列销售榜的前十名。【详细报 道请见右侧门
- ●日前,索尼在荷兰地区的PSP广告引起了当地人的 不满,原因就是其内容被认为有着严重的种族歧视问 颞。(详细报道请见右侧)
- ●日前索尼的一名游戏制作人表示、PS3游戏除了普 通的零售方式外, 还可以收费的方式下载。在全球范 圈内提供游戏下载将会有效缩知游戏制作完成到游 戏发售的这一个周期,从商业角度来看,这一做法 可以降低游戏成本并月避免游戏囤积带来的风险。 另外在降低游戏售价以及打击资版上, 官方收费下 载游戏也有着一定的优势。

- ●近日,新版本的Xbox360已经大量出货。这批新主 机全部采用了由飞利浦提供的光弧,而目前主机破 解是靠别写光驱固件数据来实现的,如此一来,旧 的破解程序将不适用于这批新主机。
- 英国购物网站Shopto.net于日前正式开始了Wwi的预 售活动, 其预售价格为149.99英镑(约合人民币2200 元),而他们所标注的主机推出日期为2006年10月 15日。(详细报道请见右侧)



索尼发言人批驳缺货谣言

本刊讯 之前我们曾经报道,有传言说PS3在首发时 将会大量缺货,在英国地区首发时只能分配到15万台。日 前索尼官方发言人对其进行了潜清,他表示,PS3首发货 源充足,完全不用担心缺货。

该发言人说到,目前英国地区的具体发货量还未确 定,所以英国地区首发15万台的消息绝对是谣传,PS3将 会在首发时达到2百万台的出货量,而今年年内的出货量 目标为6百万台。英国作为欧洲市场最重要。也是消费能 力接强的地区之一,首发15万台是绝对不可能的事情。 PS3主机将会在11月17日在英国地区正式发售,60G豪华 版的售价为425英镑,现在索尼还没有确定是否会在英国 地区发售20G的精简版。

这次索尼的发言人虽然站出来澄清了之前的传言,但 是从名方面的消息来看,索尼现在的处境确实不容乐观。 希望这次他们不是为了颜面而在说大话。

水刊记 去年. 索尼曾经在欧洲地 区播放有损上帝形 象的广告、最后被 迫公开道歉并且造成 了不好的影响。其 后,索尼又雇用佘 **鸡艺术家在美国街**



头画上PSP主题癿另 "创意虽重要,但更不能有歧义。 类涂鸦画, 此举也引起了周围居民的不满。而最近一次使 用手柄控制美女的广告创意也颇具争议,被指暗含色情寒 意。目前,索尼在荷兰地区的广告再次有了类似的麻烦。 其最新的PSP平面广告被认为有着严重的种族歧视问题。

该广告是在为荷兰地区上市的陶瓷白PSP造势,在广 告中, 名白人女性用手捏住一名黑人女性的下颚, 眼神 中透露出挑衅的意思,旁边的广告词为 *P.ayStation Portable White is coming"。从表面看来,这个广告没有 什么大问题。但其利用人的肤色来象征主机的做法却引起 许多荷兰民众的反感,并且强烈要求家尼将该广告撤下, 尽管囊尼官方的声明为"该广告并没有任何种族歧视的意 思",但是该广告的宣传作用已经完全没有了,反而会影 响到主机的顺利推出。

英国Wii主机游戏预购开始

本刊讯 美国购物网站Snopto.net于目前正式开始 了Wii的预售活动, 其预售价格为149 99英镑 (约合人 民币2200元),而他们所标注的主机推出日期为2006 年10月15日。





任天堂在新主机的消息方面口风一向很紧,但由于经 销商可以与厂家直接联系,所以在游戏和主机发售日上有 着比较可靠的消息来源,因此, 这次的发售时间还是比较 可信的。不过价格方面,虽然该预售价格高达149.99英 镣,但是英国的主机售价一直是全球范围最高的,按照其 它主机的定价规律,欧洲其它地区、北美以及日本Wii的 售价应该在149.99飲人上卜(折合人民币1600元)。

该网站还同时开展了Wi游戏的预购。预定价格为49 99英镑,同样以全球范围的定价标准来看,其它地区各 版本的软件售价折合人民币会在400元左右。不过这些终 归不是官方的消息,一切具体的时间和售价还要看任天堂 官方公布的结果。

任天堂为布什总统视寿

本刊识 美国现任 总统布什在7月7日那 天迎来了自己60岁的 生日, 任天堂美国公 可送给布什总统一套 DS L te以及一款DS游 戏作为生日*.物。不 论任天堂此举是出于 什么目的,这次的审 传手即倒悬非常奇特。 受关注程度也不业于 般广告,并且付出的代



价极低。任大堂给布什的信函内容人体如下

亲爱的布什总统 生日快乐。

不要担心, 80岁是人生重要的里程碑, 你即将迈入 人生的又 个10年。和其他步入六十岁的人一样,也许 你也在寻找保持头脑敏锐的方法,因此。我们将这款礼物 送上。请接受我们送给您的全新DS Lite一台,以及一款 非常有趣的益智游戏——《Brain Age》、你将有机会加 入全球上万挑战自己智力的玩家行列。如果你从未玩过视 频游戏,不必担心,这款游戏为所有年龄层设计,你很快 就能上手。很显然,你每天没有多少游戏时间,不过,只 要每天抽出几分钟玩这款NDS LITE游戏、效果胜过完成 15个日堂脑力训练。

最后祝您生日快乐。真诚的任天堂伙伴。

小作 SCEH推出夏季体验活动

本刊讯 SCEH F 日前发表, 为了 迎接暑假的到来将 F7月3日至8月31 日, 在台湾省北中 南二地举办一连半 PS2与PSP游戏的夏 季阴宗体验活动。



本次的農藥限「華水素尼的宣传都这么兴师动众」 定体验活动 "PlayStation Summer Fair" ,将由巨无额货 柜车 "PlayStation Dream Shuttle"领军, 丁北中南 地 举办6场新作体验会,现场还有精采的活动、限定优惠组 合及精美奖品。SCEH也将于7月8日起在台湾省设置 "PlayStation Spot" PSP 试研版游戏下载服务, 玩家只 要携带自己的PSP型服务指定地点,即可卜载相关游戏。

此外,SCEH还与快餐连锁店"汉堡王"以及旅游饭 店业者 "台北晶华酒店" 合作,在活动地点售可轻松体验 PS2以及PSP的最新游戏,只要购买活动产品就有机会获 得多种PS系列商品。

日本地区NDS销量近千万 7數DS软件位列错1

太土 讯 根据日本游戏杂志进行的调查统计、日本地 区NDS主机累计销售台数已于7月3日突破900万台大关。

根据资料指出,日本地区2006上半年度(2005年12 月26日~2006年6月25日 I NDS 的主机硬件销售数据分别 为旧款式129万台、新款式260万台,累计899万6000台。

統计期间 NDS 主机的月销售数据分别为3月约56万 台、4月约107万台、5月约79万台、6月约60万台、最终 于7月3日的统计中, NDS的累计销售台数则正式突破900 万台大关。比任天堂原先计划于秋季达成千万台的进度更 为迅速,预估将可于8月底以前突破千万台大关。

在游戏销售方面,日本地区2006上半年度的游戏软 件销售总额为2770亿日元,比去年同期的2070亿日元增 长了30%。其中NDS的《DS脑力强化训练》以257万套 的销量夺冠、超越了PS2(最终幻想12)的229万套、销 售前10名的游戏中, NDS的游戏占了7款, 并且全部都是 **任天堂**所推出的。



·大農也过去了一段时间,各个方面对PS3都有了一个基本的认识 对于这台绝对价格在主机更上名列三甲的次世代主机,虽然完 备的配置给人以物超所值之感,但是同时人们仿佛又看到了《大 赢》里的房地产高装职到游戏界开始了他新一轮的演讲。 么网络啊, 蓝光啊, 硬盘啊, 能装上的都给它装上。你得研究 消费者的心理,源意花300美元买主机的主,根本就不在乎再多 面对这台"重量级主机" 大多数玩家还是要 先要思考一下那么多的功能有多少是自己实实在在需要的,再 撲摸自己兜里还剩下多少钱,同时高歌一曲"想说爱你并不是 很容易的事

PS3究竟是不是一台"不求最好,只求最贵"的主机。强大的 机能和丰富的周边功能究竟能带来多大娱乐空间的提升,在软 件支持上能否再次实现PS和PS2时代的辉煌。针对这些问题:我们 将和各位读者一起去听听几个业界重量级人物的意见,其中包括 了SCE软件开发员川西泉,《信长野望》之父涉泽光,AM2最高负 责人下田纪之,以及制作了《装甲核心》系列的知名制作人锅 岛俊文。或许无法给人拨云见日之感,但是从他们的话语中我 们也可以看到业界人物对该主机各种不同的看法。 门文/龙马 自家用游戏主机量场已经 经过了二十多个年头,对 游戏硬件历史造成巨大冲 击的PLAYSTATION3就 将在今年11月发售。在这 里我们再来看看一些和 PS3有密切关系的关键 -Cell、网络、家庭 **娱乐中心、硬盘、物理演** 算能力、完全向下兼容 感应手柄。无论这算不算 是一次主机历史上的革命。 无论最后的成败,这个名 字一定会在我们的记忆中 停留很长一段时间。

·在E3上发表了PS3的发售目、价格 以及很多很新作品,不知您有何看法? ■展出了有很多可供玩家试玩的游

这点还是让人很安心的。能说的基 本在之前就已经说过了,剩下的只是希 望能够在发售日如期发行:

宣次有13上展出的作品中留下印象 的有哪些?

作为这次展出作品中看点的《GT 存车HD》是一款迎合次世代HDTV的高素 质游戏。而《战唐》则是发挥了新手柄 机能的"实感游戏"。另外,《审判之 眼》使用了摄像头,提出了新的互动方 最后的《歌唱之皇》则是以网络下 载提供游戏内容的作品。 我想这四个是 要点。不过我自己最喜欢的是《天剑》

讲,这是一款最像游戏的次世代游戏。 推备了两种版本的理由是什么?特

别是关于价格这一问题,有很多人表示 "作为一款游戏机很贵"。

第一个明确的区别自然是硬盘的 其他的部分由于使用的都是一个 基础系统,区别只在有没有安装一些元 器件。而PS3的外接端口是以USB为基础 的通用规格,外接记录装置、Wi-Fi无 限通信、大容量硬盘的追加和变更都很 容易实现。特别是硬盘这种价格随容量 增加而下降的配件。我想会根据时间段 来选择采用量合适的规格。当然,也会 有和PS_PS2时代一样的价格变动(成本 降低)。同时大概也会有造型的变更吧。但 是回顾一下PS系主机的历史,它并不是 在追赶着什么,而是《作为娱乐电脑》

虽然PS3以PS这一品牌專到了认 前是 我希望大家能把PS3当作一合全新的主 机来看待。出于这样的考虑,结合今后 可能发生的改变,我们把PS3的初始价 格定在这一价位上,还望广大消费者能 够理解

-是否已经决定好要把硬盘空间用在 何种用途上了呢?

迄今为止的游戏机在某种程度上 可以说是在很多年内硬件平台是完全没 有改变的。但我们想的是,无论硬件还 是软件都要把PS3制作成一个可以不断进 化的开放形态。考虑到今后将增加的内 容,硬盘的容量是越大越好。但是硬盘 自身也需要成本,加上生产调度等问题 最终得出了推出2个版本这一最合理的结 虽然总有一天会需要超过100GB的 大容量硬盘,但是硬盘本身是可拆卸可



川西泉

索尼软件平台开发本部担当。 负责PS和PS2软件开发工 作。同时涉及游戏开发函数库 和工具包的制作。PSP和 PS3软件开发总负责人。

交換的、(通过USB接口)进行增设也很 容易。但是HDMI端子是无法外设的、对 想购买对应这一功能电视的消费者,还 是推荐购买60GB的版本。但是20GB版本 在游戏方面没有任何区别,具体购买哪 个版本还是语消费者自行选择

落实到具体作用上, 硬盘都将发挥 什么样的用途呢?

川西■首先当然是保存游戏记录。而 80-ROM和硬盘对游戏数据的读取是平 行的,用光盘启动游戏后可以通过网络进 行增加道具等小的调整。一开始可能是 以下载游戏内容为中心,休闲类的小游 戏也是下载会更快一点,而且装在硬盘 里的游戏内容也不一定非要和光盘里的 内容一样,极端的情况下,可以从网络

PS时代就开始构筑的道路最终通向了PS3, 件上的进化是否将在最终改变数字娱乐的形态?

上把整个游戏下载下来进行游戏。

作为收取下载内容费用的方法。在 E3上提出了"Playstation Card"这一系 统,具体将如何开展呢?

川西■同时准备了信用卡和支付卡两种。

PSP和PS3从一开始就积极对应网 络,而PS以及PS2有明显的差别。是从什 么时候决定采取这样的策略的呢?

川西 PS和PS2的时候都是以作为非联 网为环境的主机, 那时绝对还没有过让 主机的软件不断进化的想法。但是在 PS2时发现了很多可以补充的地方。因 此在PSP的设计中就融入了"将来可以 有所改变"这一概念。有了通常电脑的 结构,特别是有了硬盘,在这方面就将 变得更加简易。因此我们认为应该认真 考虑一下PS3的扩展性。

SCE的久多良木社长曾表示过"PS3 不是一台游戏机,而是一台电脑"。那 么,除了游戏PS3还能做些什么呢?就 此我们想知道一些详细情况。

川西屬我想主要应该是包括游戏在内的 网络交流互动内容。因为SCE一直以来 就是致力于电子娱乐这一领域、现在终 于迎来了这个网络时代。特别是日本 ADSL和光纤接入的普及率不断提高,同 时手机也可以接进网络。但是,无论手 机还是电脑都只是属于个人的网络、而 当我们设想一个新的娱乐形式时,还是

回到了家庭中的电视上来, 我们想要实 现的是一个"面向家庭的网络"。关于 网络的使用也有多种含义,除了使用浏 Free的使用。虽然的确应该就现在的网 络环境对PS3的网络功能有一个定义。 但是由于今后会有更多的提案被提出。 而当使用了Cel的全新的网络内容被提 出时,只要那时能给消费者一个一目了 然的解释也就可以了。

关于PS3的特色有很多要问的何 题。首先就是PS3对PS2和PS的向下兼 容问题、现在的情况如何呢?

川西灣这方面现在进展很順利。

-PS3上是否有PS2和PS专用的记忆卡 插槽? 针对这点又有什么对策吗?

川也■基本上是先写入硬盘再进行数据 读取,外接的记忆装置当然也会准备, 但是如果一味的继承则不会有进化,主 要采取由硬盘进行数据的存储与管理, 由记忆卡来进行交换和转移的方法。

据说PSP可以模拟运行PS的游戏。 是不是会通过和PS3进行联系来实现游 戏的下藏呢?

用西■是的。从技术上来讲当然也可以 在PSP上直接进行下载,但是首先还是 想到了通过PS3这一方法。如果说到理 由的话。由于初代PS使用的CD-ROM 容量大概有600MB,用PSP的无限通信



进行下载的语太耗时间,并不现实。对 于家庭来说,通过PS3来进行传送还是 ·个最好的方法。当然也考虑过许多其 他的解决方法,也有将来直接用电脑提 供下载的打塑。

有的游戏提出会通过无线通信实现 PS3与PSP之间互动,但是没有搭载无线 通信达到20GB版本将如何实现呢?

川西■虽然根据具体软件不同也会有差 别,但是只要经过路由器处理就不会有 什么问题,而且通过USB线也可以进行 有线诵信。

PS3发售的同时部分网络服务也会 开通,会有什么样的机能会与此相对应 呢?另外, PS3菜单使用的XMB(Cross Media Bar 囊尼家电采用的操作界面)的 操作感很好,给人一种AV器材感觉。

川西■主机上搭载了加入好友的机能。 不光可以邀请对方一同游戏, 有摄像头 的话还可以享受视频聊天的乐趣。PS3 的XMB是以对应网络为基础而进行构架 的,有邮件发来时可以在菜单上直接确 认。XMB简单直观的特点我们会一直保 持下去, 不过如果有了新的想法也有可 能进行一定改变,作为一个操作系统来 看也有很多地方是需要改进的。在东京 电玩展前后将让大家看到具体的服务以 及游戏内容。

在E3上公布PS3版《VF5》时让我 们都是大吃一惊。在会场也展出了街机 版,到场者的反响如何?

片図書都因为效果太好而大吃一惊。在 海外的玩家中也有参加新宿试玩的超级 拥趸。其实本来也想展出PS3版,但是 因为日程安排的问题而没能实现。但是 现在已经基本可以在主机上运行了。

已经可以运行了?! 在被称为次世 代主机的PS3和Xbox360之间, 世系选择 的是多平台战略。那么这次把《VF5》 作为独占作品移植给PS3的理由是什么? 片図 WVF4的PS2版是一方面



SEGA - AM2首導长、参与 多个最新街机作品,身处世 P&D制作人贯办公室和世 AM研究开发部的最高层

性能发挥到极限,对于多平台来说实在 是有些困难。

-抛开图形芯片的问题不谈,就CPU 而言, Cell和奔腾4差别还是很大的啊。 下田區这里的确是费了很大的力气。直 到两个月前情况还十分地严峻。但是在 E3前后终于找到了突破点、开发进度

气赶了上来。也已经明白了Cell的使用 方法,就现在而言应该已经没有什么大

-PS3版的开发,已经到什么程度了 呢?

片冈■游戏部分基本已经做得差不多 了。但是,家用机板的原创要素还只是 刚刚开始。

—LINDBERGH和PS3和这两个硬件非 常适合完全移植吗?

片网圖以前说的"完全移植"大多指画 面和游戏性。在这一概念上的确可以说 是完美的,但是对于街机版的《VF5》 来说、网络服务占了很大的空间。在这 点上很难说能完成"完全移植"。在游 戏方法上也有可能和不可能之分。

-已经克服了CPU不同这一点,那么 在进行PS3开发时都遇到了哪些具体图

下田轉最吃力的部分还要说是如何使用 Cell。单独来看Cell的PPE的话比起奔腾 是有差距的,所以要使用SPE。如果使 用一直以来的制作方法。传统的CPU会 更容易一点,但是对于以大量物理演算 为目标的游戏来说,没有什么硬件能和 PS3鍊美。总有一天我们会推出针对Cell 而强化,只有PS3才能完成的游戏。

片図■大概是还在以多平台移植为目标 B对发现PS3和Xbox360之间的机能差是 那么地难以捉摸。另外,最近

的街机游戏大多有比较特殊的 内容和网络功能,移植也是越 米越难、特别是《VF5》有很多 只有在街机上才能享受到了东 趣, 而家用机版则要提供别的 游戏方法,这一点着实下了一 番工夫。

-PS3的售价已经公布,对这



下田纪之

AM开发研究部第4课课长 现担任PS3版《VF5》的开 工作十分辛苦,但是却是一 台很有魅力的硬件。

个问题怎么看?

片河■我认为,"如果考虑到性能并不算 贵。"如果这台主机打的不是"PS"这个 牌子而是 "VAIO" 的话, 蓝光光驱、 Cell芯片、nVIDIA公司最新显卡,就算 是10万日元我也会觉得很便宜。但是把 它当作一台游戏机来购买的人很多,所 以还是有一种让人无法接受的感觉。

现在一般认为附带硬盘是导致成本 上升的主要因素。作为开发者是否希望 能取消硬盘来降低降格呢?

下田靈不,还有硬盘更好一点。蓝光比 起普通的DVD在读取速度上并没有什么 特别明显的提高,而资料的容量却增加 了,所以读盘时间将让人很担心。如果 通过硬盘读取的话读盘时间会骤减,从 结果上是对游戏环境有贡献的。

片冈**三**即使有能用足蓝光50G容量的作 品出现,那里面装的基本也全是音乐和 图像资料,没有全放入硬盘的必要。因 此对我们来说, 20GB就已经足够了。最 开始的时候还曾为如果推出没有硬盘的 版本那该怎么办而发过愁。

《VF5》的画面对成16比9的 HDTV. 但是在PS3环境下则混有4比3的SDTV。 在画面的设计上是不是会费些力气?

片 对 也许需要分别准备一下,但是街 机版的 (VF5) 在制作上本身就对应宽 **荧蘇和普通屏幕,就这样来说应该不需** 要担心这个问题。希望在PS3之前大家 也能够先享受一下街机版的乐趣。



LINDBERGH和PS3的GPU(图形芯片) 使用的都是nVIDIA公司的技术,所以障 碍也小一些,这也是一大理由。

另外VF5基本已经把LINDBERGH的

THE PERSONNEL WEST

作为多个PS3首批发售游戏的厂家, 回廊 · FE3有何感想?

#.₹■PS3感应于杨公布的时候,很慧 动, 但作为一个制作人, 就感觉到这个 配件可以使游戏更加地有意思。我们的 游戏就有对应这一配件的, 比如《致命 惯性)就是立刻作出的决定。

可以谈谈PS3的游戏的开发状况吗? 亦详■《致命惯性》的完成度已经超过 了50%、(创刃暴风) 只有大概30%。 段 们也希望尽快推出,现在关于PS3的人 7. 都集中在这两部作品中了。包括:麻 将人会》 割定名) 在内, 大概今年12 月份会堆出3部作品。因为想让《致命惯 件, 些工随主机发售, 《仁王》将稍稍 推加。这一作显大概将在明年发售。

一因为您也亲自参加了PS3游戏的制 作,有什么感受吗?



光荣总制作人,《信长野望》 ン心 人類相対明子を対・ 直支持着日本游戏产业、去 年把开发点扩展至加拿大 以全球化眼光制作软件

涉冷醫急体上说, 此较深度 笑」。不 过很高兴可以进行新硬件上制作软件这 种挑起。游戏设计者之魂被点燃了,就 这一点实在是非常地有价值。

相信许多人对以《三国无双》为首 的光荣人气作品力分期待,但基为什么 这次只公布了新作品?

许泽■光荣是以"创造和贡献"为基本 方钉的,一声以蔽之的话就是在之前所 有作品所提供乐趣的延长线之外,依靠 新硬件而所产生的前所未有的乐趣,让 订家感受到这些是一个设计者应尽的义

务, 找想这也是购买我们游戏的.顾客所 希望的。PS2上也是先挑战了《决战》 这样的新作品。我们的方针是两步走, 先着眼干追寻新的乐趣、之后再结合硬 件性能推出无双和战略模拟等人气系列 作品。当然,在明年一定会推出包括无 双在内的人家所期待的作品。

---PS3的魅力是什么?

步,≄■要说优点的话,首先是作为一台 电脑肝拥有的优秀的运算能力。这点对 于任何游戏来讲都是共通的, 因为演算 速度的提升, 也使得一向被敬而远之的 物理模拟被人量使用。物理引擎的投入 所带来的游戏质量提升也让人满意。

-随着硬件技能的急速提升,对制作 方的要求电越来越严格了吧

涉過戰鬥开发部和研究基础技术的技 术支援部的50名员1,以及现场的开发 小经进行讨论后得出"创造出前所未有 的乐趣与价值观"这 宗旨后才开始了 策划。因此程序员、技术部和开发人员 都是自发地希望最大限度地活用硬件机 能。最近在公司内还开展了一次有近 100人参加的PS3开发技术研讨会。

-进入次世代主机后,游戏的开发费 用也被当作是一个谜, 具体情况到底是

丹肾■从非常低到极其高, 开发费用的 幅度将会变得非常之, 。视觉画面上来 计, 因为越是精致的CG所需要的成本也 放花越高, 所以今后在游戏月发上也应 有指扬顿错之感。要仔细研究究竟应该 在哪里投入成本,哪里又不需要投入, 最终制作出来的结果要让消费者有"只 有PS3才能做出这样的效果"之感。设 计者当 7 有进入公司不足一年的新手, 也有从业已经超过10年的专家,但是他 们都拥有'创作全新游戏"的梦想与希 望。所以为了不使他们的努力白费,在 商业 | 计算好成本, 制定完整严密的证 划也正是制作人们应当完成的工作。我 们会为广大消费者提供只有在PS3上才 能体验到的,全新的乐趣, 敬请期待我 们的表现。

TERRIBINE TO SERVE TO THE STATE OF THE S

-PS3的《装甲核心4》正在开发中, 就开发状况和反应来看情况如何呢?

锡岛■第 印象是到手了一个烫手的山 芋。起步的话, 无论是在什么环境下都 将是很困难的。但是也还不至于要从如 何开始想起的地步。到现在为止都 直 才作是真实路线,到了PS3上突出真实 感更是理所当然的事情, 以此为基础如 但区别于其他作品是最辛苦的地方。

-Cell的运用好像是很困难……

錫高■SCE的硬件一向给人一种"箱子 已兴准备好,请好好使用"的感觉。自 由度很高,感觉这点和PS2没有什么改 变。在听过E3的一些会议之后, '游戏 只是一部分"的特征越来越明显、我想 以游戏为中核,并可以向外扩展的游戏 才是适合PS3的游戏。

从制作力看来PS3的长处是什么?

锡高■容易和外部进行连接,还有就是 丰机的扩展性。现在公开的PS3并不是 "成形本,也许将会成为一个和船修修 得到不断扩充的主机。

关于价格是不是有些不放心呢? 锅房 如果以游戏主机来说的话,的确 是不便宜。

答□■作为 个软件;商来思考这的确 是 个很严峻的价格。但是SCE并没有 说这是只限于游戏的硬件。与外界连通 的部分空童能激起设计者怎样的灵感是 个很让人关心的问题。

納島事如果出现有意思的机能或结构。 我们游戏厂商 定会在此基础上制作出 更为有意思的游戏。

谷口 如果把7万日元的价格分成两部分 夹看, 其中的 半, 也就是3万5千口元 是属于游戏机的,这么想的话,应该是 比较乐观的吧(笑)。也就是说,如果 把PS3当作7万日元的游戏机来看待的确 经人以 种很贵的感觉。但是如果把价 格的一半用在当作通过网络实现的新游 戏方法、按这种路线来说应该还是很有



锅岛俊文

FormSoft制作人。《装田 核心》系列的制作人。也参 与了和世嘉合作开发的最新 作《合金猎犬》,现数力于 《装甲榜心4》的开发中

- 开发人员的配置有什么变化吗?

谷□■在人员调度这一问题上,由于开 发周期变长, 所以我感觉还是比较轻松 的。如果以现在的人员来开发PS3的游 戏,时间和开发费用都将翻个两二倍, 也就不会有几个月 换的情况出现。但 是3年后软件的安装率将会如何,这数字 谁都不知道。太此任何部门都能访问的 "网络"这 关键字将是很重要的。最 后还是希望能取消硬件之间的阻隔。

----对接续网络这一功能有何期待?

議島■ 首先希望的当然是像Xbox Liveが 样的基础功能,还有就是希望能看到 PS3貝体将向哪 个方向发展。如果单 纯地只是弄个好友名单,或者接发个邮 件,这些Xbox360也都能做到,我们希 望的是能够有一些让消



谷口笃士

主要负责任天堂硬件, 堂机 和网络部分 最新的作品是 NDS版《天诛》和PSP的 《国王禁地》。也将开始Wii 的基础研究。

费者感觉"吻有所值"的东西。这样, 我们也就能做出新的游戏。

《装甲核心4》Xbox360版的开发也 在同时进行,感觉两台主机在性能上有 何差别?

商島■现状是构筑起PS3的开发环境, 以同样的步调进行两个版本的开发。各 个硬件的性能和特性在将来的开发中会 新新明了的.

-对于期待《装甲核心4》的读者有什 么话要说吗?

锅帛■我们的目标是创造自己都没有见 到过的《装甲核心》。既然是系列续作, 那么多多少少肯定会有被以前作品束缚 影响的地方。所以我们更想要通过自由 的想象把 个全新的(装甲核心)奉献 给广大玩家, 敬请期待我们的表现。



就如何看待索尼预计在今年11月发售 ,次时代主机PS3的竞争力,对美国市场有 養研究的美研究团中的分析师相继发表提 **栽现在而言,悲观论调占了大多数。**

在6月30日,美国游戏市场调查公司即约 Mail Tource发表了一份非常等刻的报告。就 其中的预测,最差的情况下,不光差微軟 於Xbox360,就進任天堂的Wil也在PS3之上 秦藝以最后一名收場。报告指出,最大的 兼藏在子PS3的定价过高,没有降低价格的 美海, 已经过于低堆估计了和其他公司之 ※約念年

DFC Intelligence的推告分析认为,以PSS **美**套的定价无法构成市场,消费者都将把 甚光放到Xbox360和Wii这两个竞争对手上。即 模提北美版600美元的首集价格是出于维本 道不得已而为之, 到2007年的假期这个价 複就将面临非常严峻的挑战,因此到2007 车就必须有一个大幅度的降价,由此电子 游戏产业内将带起一次重新的编成,同年 之內将出现新的領題者。

American Technology Research的分析师 意。J. McNeely也在6月27到28日期间在旧全 证券行的 "MIS Game Merketing Conference" 上提出了成本和价格问题。从NEX® Generation的报告来看,模載了Cell芯片和蓝 光DVD光驱的PS3是整个游戏界量复杂的主 礼。 "零件数多得让人难以置信。" 另外 结合2007年将会进行重新设计推出新差票 这一预测。还提出了这样的疑问。 "压化" 初期出厂的不见得就是次品、健康这不能 是想让人们再掏600美元吗?

前评价,在同一会议上进行演讲的iDG的

isson Anderson 刻像然表示:"在北美市场 Xbox360直到2009都将处于模先地位,P53 的销售量只能停留在第二位。"就Gamesuira 的演讲报告,2007末时,Xbox360能到达 1060万台、PS3将是680万台、Wii则是350 方合。2008年末时,Xbox360是1550万合 PS3是1350万合,Wii是680万合。就IDG的 預想PS3最終将反義,但是那大權将会是在

虽然做了比较积极

至少在北美市场Xhox360的优势在短期 念内是很难被动摇的。如果SCE不采取一些 太麗的鐵略,可以張思對量太規模的北美



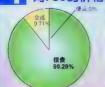
13

众所用知,初代的PS和現行主机PS2是 竞分利用了"摩尔法则"所开发出来的硬 件。这一法则的内容是"半等体的集成度 金在每18到24个月加倍一次"。这是因特 尔公司创始人之一的戈登·摩尔在1985年 繼出的。虽然没有科学的根据,但是在举 导体性能增强的预测上依然作为一个编辑 商被广泛使用。

这一法则作用在一个芯片上的话,就 臺灣。半导体芯片的實際每18到24个月前

THE PROPERTY OF THE PROPERTY O

21 对PS3的价格有何看法?



【很惠】这不是 个游戏礼的价格 ● 比房租还要高。● 里然作为一台可以接近 基光DVD的核电水烧烧使合 但是这一格已经被比了学生的阿兴能力。● 告你这 么高肯定是为了机能服务。但是能不能充分和 耐战是个问题了。【西夏】 考虑告求。他还是合适的。● 一开始贵点也无距看。● 与Window相比还等合适,但是如果一扑的上邻是全部机能加致有点由了。

到明年3月前PS3能否实现全球销量600万台的普及率呢?



【靈傳到】 虽然时间不太对,但是这个数字应该压能认图的。●作为游戏机虽然假衷,他为家电还是很便宜的,应该够改 海积不错。●如果实不了这么多那就质了。【卖不到】时间上赶不及。●价格质量。【卖不到】时间上赶不及。●价格为了。【卖不到】时间上赶不及。●价格为量。●过为内谷、圆多数用来看。这一时则和不会有什么重量数化品。●还是规观察一下SCE今后的发展。

22 对两种版本的做法是赞成还是反对?

数的



【數成】 右选择当然好,但是从长远看来 20GB实在是太小、● 作为家 电灭 远之 是应该占不同场本的。● 布勒维接受法 是应该占不同场本的。● 布勒维接受法 可规格的计划。● 不同规格更维明确表示。 PS3很一般游戏机的区别。【反对】 军 对应不同规格会计广角投入等。 今后的应对方法。 ● 有可能引起零售方 和消费者的饮款。 ● 这是对厂商能力没 有信心的表现。

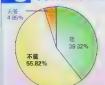
Q6 PS3软件的标准价格应该在哪一价位?

(A) 36



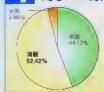
【5800日元以内】只象市场发售业园成本的做法将来会变得很闲难,价格 定 57%的。【5801-6800日元以内】1、 费的价格要将高。【6801-7800日元以内】50万亿在价格定在哪 阶段是基础。●也包具希明在里面。【7801-8800日元以内】至少应该保持在这 价格。【8801-9999日元以内]也要看厂商的努力【1万日元以上】快播开发成本而定。

93 凭现在公布的作品能够推动PS3的销量吗?



【能】真正有次世代水平的主机还是只有PS3、●人概会和Wi还有Xbox360形成三足扁立的局面。●作为初期作品有这么多人作已经很不错了。●等待重量级作品。【不能】感觉不到什么新意、而且比起作品更在意价格问题。●初期应该会很艰苦的。●PS3独占作品太少了。●歌少大众同的作品。

Q7 对于PS3的方针有怎么样的感觉。



【积极】为了业路的发展,PS3和 NDS、Wi在价格带, 路戏方向性完全 的玻璃论也不是什么坏事, ●用长远则 光来高速是能有很大销量的 【油极】 已经可以看到将来开发费用的上涨。。 ●现在一台的代土机都有 定程度的已 歷。●开发器材太贵了。●虽然国外的 市场都等变得模严峻,但是应该进行基 域研究开发。

回顾一下E3对PS3的期待感如何?



[应该加入] 虽然现在的情况可能会是 实出。那分就没有进展,但是将来应该 能有针久的发展力。【还算脸心】人气 作品很多。【设什么改变】对开发费场。 "被的也方没有任何改变。● PPS2市场无 很活似时对PS3还是现值态度。● HDTV 的游及很重要 【根不脓心】面向口本的 游戏太少了。● 加入的时机依难把握。 【重新考虑】软件的价格似乎过高。

ETC SCE所面临的问题是什么?

● 感觉只有价格逊前,希望对新生活方式的设想能够明确一些。 「开发」 ■ 对于硬件很高满是可以接受的,希进所 SEC能对于 "不觉得很高"的观点 施进 有效的处理。● 因为软件有意思才能与 从硬件的销售。 信宣传)● 希望能读PS时 那样使开发环境更加充实 养起不要放弃游戏的丰泉地位。 實金 ● 虽然现在这么说可能有点早,但是现在PS3并不是游戏机设。信息只传达给了游戏和家。则果公开表示PS3不是造戏和的话,那么SCE究竟要把PS3等不一一样的地方灵纶什么人。又手只,他生一多家水。如果能够一一一下00多种它一种具体理由,用一点可以在这下全位之类。

会半減一次。作为电脑心脏部分的半 等体芯片的体积不断缩小,一块半导体缩 高上可以制作出来的芯片数量就会或倦 隐缢加。芯片的生产成本也较急剧减少。 量平把这一法则活用在游戏产业的显

SCE,最早出品的产品虽然在尺寸上很大, 但是围着芯片减少主机的体积也在操小, 价格也在下降。由于自己公司就拥有生产 设备、结合技术主新对FS2芯片在设计和生 产的控制也很容易,这点与其他的平台比 组来的话,有非常先进的一面,PS2最早的 价格是3950日元,现在硬件体则减少,价 格是505亿百元,现在硬件体则减少,价 给分存在。

PS3也是继续高等这一模較设计出来的 便作,即使初始价格设定的银高,总有一 天也会因为技术的革新而使得芯片体积是 小,成本下降。SCE本身肯定采取的也是降 位置。然而这次硬件变争所要面对的问题是 是基础的发展, 经研究了SCE的这一高业模型,重新编制了 硬件设计组。采取了适用率尔法则的生产 体制。

初代的Xbox并不是这样,对应于芯片 依应商因特尔和AVIDIA芯片编小的再设计 来取的是消粮态度、每实出一台一直都是 100美元以上的大赤字。另外、SOE找决算 机陈低了FS2的价格,概款在怎么减少其他 东的赤字。因此微数为了编编开展Xbox制 销售而一直负担着高额赤字。

但是。在Xbox上實軟把芯片合作依律 换成了IBM和AT,合物內害也多成了可以 进行等设计。另外,也和可以生产再设计 层的芯片工厂差下了合约。因此。很使SCE 還过技术改革降低了PSS的成本,液低了价 格、Xbox360也可以,将某取降价策略。 整否表现由超越前提机的价值

从结果来看,Xbox360提前一年发售。 已经在全球取得600万台的销量,并且取得 了相应的利益。相对的Xbox360首复价格费 出200美元,因为元件过多而不得不采用高 成本的PS3不太可能动器Xbox360在北美的 设备这一推测的被据也数在此。

就算如此,对于日本厂商来说,产品在 北美市场的发售完竟会有多大的影响是一 个很重要的问题,也让他们感觉到了危險 的預慮。

SCE沒有把PS3当作"游戏机",而是 定位在"多樣体电腦"这一全新的位置。和 电脑比超来的话现在的价格的调力以说是 很便宜。在9月22日到24日之间召开的2008 东京电玩展之前,SCE影奇做好让消费者接 受这一定位的准备,大事将成为一大焦点,

通过以上的内容大家都能看出从虽然 观点各不相简,但是从厂家和分析师的角 度出发P\$3的主要问题也大都集中在价格上 而之所以出现价格问题的核心则在于"透 制底只是一台为了玩游戏而存在的游戏机 还是提供包括游戏、网络、影音等多集体 振乐的全功能家电"。在PS将大量Light. Uter 引入,把电子游戏变成一种时尚休闲活动 层。这次PS3能否实现"一台主机、全家快 乐"的家庭性质购买就成为了一大美疆。但 是之前以同样理念推出的PSX成績并不明 量,甚至是彻底的失败。我们当然可以遗解 为时机不够成熟,但是如此一来PS3的定位 常某国产"主机"的定位却又是惊人地横 似、当然、在网络的普及率上、国内和日 本以及欧美还是有较大差距的,以此为比 较基准确实有点杞人忧天。而PS3的成败除 了技术上的问题,恐怕就在于自身和大众 意识里能否完成"游戏机"剧"家庭探测 **容渊"的角色转换了。**

M2006年8月27日-7月 10日) 本期截至统计日 期共被到有效速票898张

NAMCO最近是炒冷饭炒上瘾了,尤其是传说系列,一 摩利传说作品的相继发布,实在是出乎人们的意料。PS上的

《宿命传说》无疑是一款经典的RPG作品,这次能够被复刻在PS2上,得到了许 多玩家的支持。PS2版(超级机器人大战OG)在画面上再次有了极大的提高, 相信又会是一次华丽的机器人热血演出



SQUARE · ENIX ■角色扮演 ■发售日末定 ■价格未定



自从今年E3上公开本作的画面以后、就受到相 当多玩家的期待。不过由于官方目前公布的消息十分 有限,仅从展会上公布的短短几分钟影像很难对本作 有比较具体的了解。据悉,游戏开发小组正在为了能 在明年E3上为玩家带来FF13的试玩而不懈努力。

前回1位、本次计票587。



■PS2 ■SCEA ■动作冒险 ■2007年春 ■价格未定



(战神) 中在攻击许多敌人时可以根据屏幕上 的提示完成相应的操作将其迅速击毙, 在本作中这 - 系统仍然健在, 并得到更大的发展。比如在对付 独眼巨人时克里托斯会先将其眼珠挖出来,对付三 头地狱犬时则是将其脑袋挨个拧下来

前回2位,本次计票549。



■SQUARE · ENIX 量动作角色扮演 ■2006年预定 ■价格未定



游戏画面延续了以往系列的童话色彩、游戏中 加入了"硬"和"软'两种风格, 画风会给玩家一 种耳目一新的感觉。从画面中可以看出,人物表情 很丰富、曹怒哀乐可以通过人物表情直接表达出来。 对话的时候对话框中不会出现角色的表情。

前回4位、本次计票521。





本作由Pokemon和Game Freaks公司合作开发。 仍然是系列制作人業Pokemon公司心原恒和监督, 由Game Freaks的增田昭一指导,而负责美术设计的 也是系列御用画师杉森建。增田表示、(口袋妖怪 钻石&珍珠》将会发生在一个新的大陆上。

前回9位.本次计票483。



■NAMCO ■角色扮演 ■2006年冬預定 ■价格表定



传说系列的第二弹,本作最初是于1997年在PS 发售的,这次在PS2平台的重制版(宿命传说) 中图形绘制以及人物都将重新处理和设计、背景地 图将使用3D表现手法。对称2D的人物表现,画面将 更加绚丽。此外,还将有全新的系统出现。

新上榜、本次计票454。



■PS3 ■KONAM ■動作僅根 ■2007年預定 ■价格末度 最初由BIG BOSS创建的猎狐犬小队(FOXHOJND)将在本 作中新生, MERYL等人就是新生猫狐犬小队的一员, 这次 背后的神秘人物又是谁呢? 前回5位。本次计票438



■PS2 ■BANPRESTO ■総略模拟 ■2006年預定 ■价格未发 本次预定推出的PS2版《超级机器人大战 OGs》,集合了 GBA版《超級机器人大战OG》与《超级机器人大战OG2》 两款作品的内容并极大的强化。 新上榜, 本次计聚407。



Wii ■任天堂 ■动作角色扮演 ■2006年預定 ■价格未定 本作最初是只有GC版,不过在今年E3展上同时公布了GC和 W:两个版本、考虑到W 可以向下兼容。所以相信绝大部分 玩家会更倾向于Williw吧。 前回6位、本次计聚383



■PS2 ■SEGA ■网络角色扮演 ■2008 8.31 ■7140日元 据悉,XBOX360版的〈梦幻之星·宁宙〉将使用独立的 XBOX LIVE网络服务系统。因此360版的玩家们将无法像PS2 和PC的玩家那样可进行互动。 前间7位,本次计票367,



■NDS ■SQUARE · EN X ■角色砂液 ■2006.8.24 ■5980目元 由于本作的四名主角不再是四个大众脸、而是有着各自的姓 名和外貌造型,所以四个人在转职后的外表,即使是同一职 业、也会有所区别。 前回10位,本次计票324。



■PS3 ■CAPCOM ■动作冒险 ■发售日未定 ■价格未定 小林裕幸表示虽然目前还不清楚PS3÷机的真正实力。但是 他认为《恶魔猎人4》将能够达到与E3 2005中公开的那段影 傻的同等程度。 前回8位,水次计票316。



本作中除了将会增加8种新武器之外,还追加了防具系统。 高等级的防具,将会人幅强化武将的防御能力,同时角色的 外观上也会有所变化。 前回11位、本次计票301。



プラテン ■XBOX360 ■数数 ■第一人を射击 ■2007年 ■や柱大定 ・ 中海が上度在2分钟左右、祝男 本作在今年E3展上公布的官方视频长度在2分钟左右,视频 中出现了一种强大的能量武器,想必会成为(光环3)剧情 发展的关键。 前回12位,本次计票288



■GBA ■SCLARE · ENIX ■角角扮演 ■2006年預定 ■价格未定 赌徒四捷亚独有的特技スロット是以老虎机赌博的方式决定 攻击手法、ぜになげ是向全体敌人投掷金钱攻击、都是极具 个性的政击手段。 前回13位,本次计型248



提信说3·春拉阿斯等拉如是提

■PS2 ■NAMCO ■角色扮演 ■2006 7 6 ■6880日元 游戏已经正式发售,本期杂志完美剧情攻略始动 虽然异度 系列 向以剧情晦涩著称,不过显然这次的完结篇在这方面 前回15位,本次计票219 处理的不错。



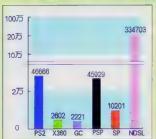
【榜评】这段时间国内的D版破解市场方面还真是一片利好消息,先是XBOX360可 以通过刷光驱头现玩备份游戏,接着就是传闻已久的25、2.6版PSP被破解的消息 终于成真,游戏占中前往刷礼的玩家还真是络绎不绝,就连PSP刷机必备的正版游 戏《横行霸道·自由都市故事》也是行情看涨,甚至一度炒到了六百大洋。本期 开卷特稿对目前主流机种的破解情况做了一个比较详细的分析,希望能对大家有 用。四年一度的足球盛事转眼就结束了,缺乏冷门、过于中规中矩的赛程使得本 届世界杯缺少了不少激情。伟大的意大利通过三次灵魂附体终于第四次夺冠,前 两次是附身在伟大的意大利左后卫格罗索身上,至于第三次……个人恶意的猜测 是通过马特拉奇大神的念咒,给直接召唤在了齐达内身上,于是后者就有了铁头 功领红牌之举……以上纯属北斗个人无责任言论。

最流行TOP15

(作剧)简体英,又于重极人,只要从16.22对云龙一项	AREBULTED
实况世界足球・胜利十一人10 ■PS2 ■KONAMI ■体育意核 ■2008.4.27 ■7140日元	计票:602
最终幻想12 ■PSZ ■SQUARE · ENIX ■角色粉液 ■2006.3.16 ■8990日元	计票:544
实况世界足球・胜利十一人9 ■PS2 ■KONAMI ■体育策技 ■2006.8.4 ■7329日元	计票:538
生化危机4 ■PS2 ■CAPCOM ■幼作實險 ■2006.19.25 ■39.99美元	计票:505
新·鬼武者 梦之黎明 ■PS2 ■CAPCOM ■动作冒险 ■2006.1.26 ■7329日元	计票:463
北欧战神传2・希尔梅里亚 ■PS2 ■SCUARE・ENIX ■角色粉液 ■2006.6.22 ■8190日元	计票:458
战国无双2 ■PS2 ■KOEI ■战略动作 ■2006.2.24 ■7140日元	计票:420
恶魔城・黑暗的诅咒 ■PS2 ■KONAMI ■动作冒险 ■2005.11 24 ■7329日元	计票:387
盗墓者・传说 ■PS2 ■Ficos ■动作冒险 ■2006.4 7 ■39 99欧元	计票:355
王国之心2 ■PS2 ■SQUARE・ENIX ■動作角色扮演 ■2005.12.22 ■7140日元	计票:338
大神 ■PS2 ■CAPCOM ■动作唇脸 ■2006.4.20 ■7140日元	计票:309
皇牌空战ZERO · 贝尔卡战争 ■PS2 ■NAMCO ■飞行射士 ■2006 3.23 ■7140日元	计票:304
真・三国无双4 猛将传 ■PS2 ■KOEI ■动作过失 ■2005.9.15 ■4494日元	计票:267
星际游侠 ■PS2 ■LEVEL5 ■角色粉液 ■2005.12.8 ■7140日元	计票:245
	字、元世界足球・胜利十一人10 1

【日本硬件双周销量统计】

■執作射击 ■2006.3.30 ■7149日元



【榜评】与上期相比、最近两个星期的日本硬件有量产的四个星期的日本硬件有量产的四5L销量再次爬升,就注PS2也由一定星度的反弹。任天堂前不负复放 粉" 准12006年7月20日在日本,场发售,信价为18800日元,该版本除了聚色不同,其它均分的NDSL主机相同。"贵族粉",再加上之前发售的"水"基值。

计票:241

英国	家用机游戏周间排行榜		ALES RANKING 2006,6.25-7.1
1位	○ 機行霸道・自由都市故事	厂商 Rockstar 发售日: 2006.6.23	类型:动作面检 价格 19 99英镑
2位	前超级马里臭兄弟	厂商:任天堂 发售日·2006.6.30	类型: 动作游戏 价格 29 99英镑
3位	№ 2006 FIFA世界杯	厂商, EA 发售日, 2006 4 28	类型:体育竞技 价格:2999英镑
4位	NDS 锻炼大脑的DS训练	厂商: 任天堂 发售日: 2006.69	类型: 益智游戏 价格·1999英镑
5位	○ 实况世界足球・胜利十一人9	厂商: KONAMI 发售日·2005.10.21	类型:体育竞技 价格:1499英镑
6位	□ 古墓開影・传说	厂商: Eldos 发售日: 2006.47	类型:动作商脸 价格·49 99英镑
7位	◎ 駕笆墙外	厂商: Activision 发售日: 2006.6.23	类型: 动作冒险 价格: 39.99英镑
8位	○○ 杀手・直鏖报酬	厂商: Eldos 发售日: 2006.5 26	类型: 功作冒险 价格: 49 99英镑
9位	№ 任天狗	广商: 任天堂 发售日·2006.6.16	类型·养成游戏 价格: 29 99英镑
10位	歌 欢迎光临 动物之森	厂商:任天堂 发售日: 2006 3.31	类型: 模拟游戏 价格: 29.99英镑

【榜字】GTA的魅力粜然无穷,即使是这 款"移值"自PSP的外传性质的作品。也 同样在朋发售后就能夺英国家用机游戏中, 有四款NDS作品,足见老任的游戏魅力之 大,这几款上榜的NDS游戏早已推出过日 旅和美版,尽管栅栅米迟,却丝毫影响不 了其受欢迎的挥挥。另外,〈篱笆墙外〉 (Over the Hedge)是一款根据最新的同 名动画电影改编的游戏作品。



""脑白金"已经成为了任天堂在掌机上的 又 -赚钱利器、各版本都大受玩家们的欢迎。

和 奶 巴 电	東 IX 編 的 か XXTF DD c		
日本家	用机软件两周销售排行榜 JAPANESE	GAME	SALES RANKING 2008.6.12-6.25
1位	INDS 新超級马里奧元朝 ■在天然 量动作游戏 ■2006 5 26 ■4800日元	棚屋	373907
2位	■SQUARE ENIX ■角色扮演 ■2006 5 22 ■7800日元	销量	284325
3位	INDES 更編集大脑的DS崩集 ■任天堂 ■益智游戏 ■2005 12 29 ■2800日元	精量	119397
4位	[252] 安泥世界足球・胜利十一人 ■KONAMI ■外符章技 ■2006 4 27 ■7329 日末	棚屋	103070
5位	□	領量	80440
6位	[Nex] 欢迎光虹 幼物之妻 ■任天学 ■接根寺成 ■2005 11 23 ■4800日元	模量	58567
7位	INDS 美语音手的DS训练 ■任天学 ■益智游戏 ■2006 1 26 ■3800日元	領重	52218
8位	INDS 健罗斯方块 ■任天堂 ■益智游戏 ■2006 4.27 ■3800日元	棚屋	44200
9位	1.323 多胜伯青哥&帕青媛攻略 Vol.5 ■D3 PUB.IS 404 ■泰高游戏 ■2008.6.8 ■62/9日元	装置	39983
10位	NOS 教码優勢物語 ■BANDAI NAMCO GAMES ■角色粉液 ■2006 6:15 ■5040日元	棚里	29141

【榜评】尽管本期的双周日本游戏销量第一的宝座仍然被NDS上的《新超级马 里奥兄弟》所占据,不过第二周单周销量极高的是PS2上的用PG人作(北欧战神 传·希尔梅里亚)。本系列在PS上的前件最终销量是61万份,这次的综作究竟 《销量上能达到怎样一种高度,实在是比较值得期待。BANDAI NAMCO GAMES在NDS上发售的《数码怪兽物语》是和《口袋妖怿》类似的作品。





〈逆转裁判〉系列是受掌机玩家 们关注的文字冒险游戏, 激烈的法 庭辩论和充满喜剧色彩的剧情使许 多平时不怎么接触这个游戏的人也 对它产生了浓厚的兴趣。随着这个 系列的原主人公 成步堂的故事 在3代有了一个圆满的结局,现在大 家把目光都集中在这部完全意义上 的新作上。(《复苏的逆转》在某 种意义上来说,只是复刻+补完的作 品)《逆转裁判4》自从在去年公布 以來,玩家们始终无法确知系列最 新作的情况,现在CAPCOM终于放 出了一部分相关资料,我们将在下 面几页内容中寻找〈逆转裁判4〉的





熟悉的声音再次出现的时候,万众关注的法庭大战又回来 了! 这是一部充满辩论、智慧、感情、正义以及爆笑的作品、无论是熟悉这个系 列的老玩家还是新接触DS以及逆转系列的朋友,都不要错过哦!

MACCOSON.		本刊译名 逆氧	表裁判4	MANAGE RESERVE LANGUAGE	CERO
l		CAPCOM	价格未定	2006年内预	定
Ì	法庭關於	卡带	FLERO	1 人	容量未定

CAPCOM正式宣布制作《逆转兼判4》。当时官方宣布成步靠龙一

不再担任承列的主人公,而新的主角人遗还没有最终确定。 劉来壽 这些造型设计与现在的主人公相去喜远,主人公的 多种考察。包括绘血型、冷静型和一般型。CAPCOM对于新人物的设计确实

和初代《逆转裁判》一样,4代的 公仍然是一位初上法庭的新手律 老州王記書法介(オドロキ ホ ※ 好機所的名字·····)。身穿红 色函量 軟鞭有兩類头发竖起,看上去 很善差 个禁血青年,他将在法庭的舞 台上为正义接着高等"没反对"吗?



在《逆转裁判》系列里,主人公的 的"介"字在日语中与"助"两音《都 姓名一直以来都是值得斟酌的话题(实 足すけ),这能不能被理解为"在法律 际上, 其他角色的姓名也很有内涵)。这 一代主人公的名字"王泥喜法介"虽然 对我们中国玩家来说怎么看怎么别扭, 但实际上这个名字确实是制作人巧舟构 思很长时间才得到的, 简日本玩家也基 本上可以接受。在日语的训读中,"王 泥裏"读作"おどろき", 是"惊讶、 惊愕"的意思。而从主人公的热血造型 来看。他在法庭上大喊"异议あり"的 时候应该会四座皆惊才对。而"法介"

上给予帮助"呢?这些还没有官方的解 释。不过游戏的系列制作人巧舟每出一 部作品必定会写"工作日记",估计到 时候他应该会在游戏的官方网页上向大 家解释这里面的奥妙吧!



逆转裁判の历史

逆转裁判

2001年10月11日 / GBA / 4800日元

2001年,当CAPCOM第四开发部别刚发 表《生化危机》,使业内人士关注的时候。 一部GBA上的游戏作品无声无急地和玩家们 见面了。开发这个游戏的人是曾经担任《怨 龙危机2》与演一职的巧舟,但这个游戏的 设计概念却与以前CAPCOM开发的恐怖冒 的颤材的作品大柜径庭。这就是后来成为知 名前戏系列的《证传载封》。

在游戏中,玩家需要扮演 位名叫"成 步堂龙"的新手律师,接受委托人的请求。 特助他选州在法庭上洗清自己的写服。因 为是冒险游戏,所以成步增接了的案子全都 是人命案,这也使玩家们在游戏的过程中 保持高度的紧张、并且在鲜护成功之后得 创成加续。

虽然这个游戏的本质和《XXX系人事件》十分类似,但是游戏中独特的法庭系统 比故弄玄虚的侦探在一群人中指出犯人的老 套情节新鲜多了。正是因此,《逆转裁判》 来许多故事的伏线。

和前一作相比。在法庭上表示律师HP 的标志从惊叹号变成了一般出现在动作和格 斗游戏里的体力槽, 不知这是不是来自 CAPCOM其他游戏的创意。这样 采玩家 可以根据所犯错误的轻重得到不同程度的 "惩罚",比以前单纯的一次爆掉一个叹号 要科学很多。另外一个新要素就是在侦探过 程中出现的"心灵柳锁",玩家必须像在法 底上出示证据一样揭穿当事人的谎话、最后 盘问出事情的真相。这些系统的引进, 使游 戏的侦探和法庭部分都显得更加有挑战性。 总的来说,《逆转载见2》超越了前一作的 水准, 佞玩家的期待得到了回报, 〈逆转裁 生》也讲入了成熟期。 对为《详结裁判》户 经成为系列作品,所以巧舟也在游戏里预留 了许多想象空间,这些空间将来会不会被新 的故事填充呢?

逆转裁判3

2004年1月23日 / GBA / 4800日元

随着《遊转裁判2》造成的巨大影响, 越来越多的玩家开始关注这个系列。直到-年多之后,新作才有了消息。由于采用了新 的压缩技术《逆转裁判3》虽然使用和前那 作相同的64M容量。却收录了5话的内容。总 的来说。3代奶泵绕和外在效果和2代基本相 同、心灵髓额系统依然健在。(实际上,上 一作的表複数已经银油色了)

本作的故事依然延续着时间一代铺设的 主线展开,从第一话到最后一话,将整个故 事从初代之前一直串到现在。新登场的人物



将再度回归掌机平台绝对绝体绝命! 全新的主人公带领我们走上法庭!

当时在日本取得了很强烈的反响。许多游戏爱好者,包括著名游戏顺作人小岛秀天在内,都成了这个游戏的忠实tans。(逆转被别)的成功又让CAPCOM多了一个新的系列作品。

逆转裁判2

2002年10月18日 / GBA / 4800日元

在前作疾褥成功一年之后,CAPCOM趁 熱打狹、推出了第二部作品。这也标志着 (送转裁判)系列化给开始。实际工巧寿在 制作第一部的时候并没有考虑到会出錄作。 所以当稱叶又找更他的时候,他对于新作的 开发照得十分为难。考虑到许多游戏的续靠 游戏有前一件评价好,所以玩家们对这个歌戏 戏戏期待又怀疑。然而、当游戏和大家见面 之后、原先的怀疑也随着法庭上的疑云一起,令都超消云极了。

历舟在制订了"超越自己"的目标之 在三个月内完成了制本的编示,并且根 报不停逃纳的问题对激戏进行了几次大的 修改。 答过创作团体的努力,新的检察官 "郑惠冥"出现《避免裁判》,组,并且成为 要许多玩家欢迎的角色。而由于卡带空殿内限 制,原定的6座剧本被减为4%、故事也变得

更加紧凑。而围绕着游戏女主角真窗的家庭

背景展开的"仓院之里"的秘密,也成为后

形義依旧和以前一样突出,4的角色显然只 出场一次,但是够人家留下的印象却使人难 以忘标。梁重要妈是,玩家们通过游戏,可 以在故事背后发现许多沉重而深刻的问题。 應情斜截、权力争夺、尔鑫我许的和互胁 边、套图景人死此邻第后阴谋…… 万余的 领导能力显然超过了大家的预料,这也说 明在编写2代剧情的时候,他就已经为3代 做好了准备。

仓院之里和成步掌本身的故事是贯穿于 逆转裁判故事中的两条主线。1代中提到仓 院之里的时候几乎没有什么详细描述。只是 讲到使上一代掌门续里舞子名誉扫地而失踪 的"DL6号事件"。估计当时巧舟也没有考虑 到这个线索的重要性。但是自从2代开始, 围绕仓院之里掌门位置的争夺成为新的条 点,许多新的故事情节得以追加,而以前遗 漏的一些部分也得到了补充。3代可以说是 集前两部作品剧情之大成的一代,所有和主 人公有关的故事到了这一代都有了一个完善 的交代。更让玩家欣喜的是,为了将剧情表 达完整、制作人把第一话和第四话的故事放 在系列时间的原点、让大家看到许多角色在 以前的样子。经常感冒又缺心眼的成步掌 (后来依然很缺心瞭),初出茅庐,自信中 诱着一丝幼稚的干旱、成熟老练的咖啡男神 乃木庄龙,以及许多大家熟悉的人物,从6 年前开始就将整个故事演绎得如此真实,当

大家把3部作品全部玩过一次之后,都会赞 取这个系列的精妙之处,无论何时,你都会 有一种身临其境的感觉。也正是由于这个原 因、逆转裁判,才会爱明这么多人的盲爱。 随前裁判长木槌的落下,以成步凿为主人公 的逆转裁判二部曲终于压满地降下了帷幕。 汗参机家依然不满足于这样的结局,还是树 活糖新作的到家。

逆转裁判 复苏的逆转

2005年9月26日 / NDS / 4800日元

当热爱《逆转裁判》系列的玩家们依然 回來着三部曲龄自己带来的乐趣和感悟的时 核。CAPCOM决定在任天堂的新主和NDS十 推出逆转系列的作品。不过这次推出的并不 是新作、而是重新制作出来的(逆转裁判) 初代。由于是复测版的敏放,制作者专门为 它找订了一个国际题。"夏苏的逆转"。

(复苏的逆转)实际。上是将1代的全部 剧情重新在NDS上做一次,然后追加一章全 新的内容。对熟悉逆转3部曲剧情的玩家来 说,这一法的剧情依旧发生在过去(1代等 记话求之后,2代开始之前),所以称之为"复 苏"也没什么值得奇怪的。游戏的主人公依 旧是新出道的刺猬头律师成步变法,而前 庙4章的故事与GBA版的也没有什么区别。 实际上,大家最关心的还是影话的内容。

新的章节(复苏的逆转)讲述的正是造成 "刺剑失踪" 事件的零后故事,所以人量和 剑时相由"们" 女性占多数)对这话的剧情穷 常关切。而在这一多多数,对这话的剧情穷 为和壤里姐妹长和极难能似,所以引起许多 人的猕猴。不过她们之间的确是没什么联系

的,要不然的话制作人也太没水平了……

《實務的遊帳》也是CAPCOM素配便遊 結較到系列遊岸海外市场的一部作品。GBA 上的三部作品都只有日版、但悬海外fans中 有许多人对其进行了翻译和游戏"语言本土 化"的工作。除了中文版之外,海外的高手 也在进行韩文和英文版的翻译工作。这次 CAPCOM干舱直接推出双语盲版,便懂美 语的玩家能够了解这一游戏。尽管东西方之 简与存着巨大的文化差异,但是侦探和法庭 辩论这样的题材总是有许多人喜欢的。

仔絕玩过这个游戏的朋友们会发现,这 其实是《远转戏别》,死列制件人在新主机上 开发的试验性作品。NDSS的搬探、麦克风等 功能都得到了假好的利用,玩家不但可以对 着麦克风大喊"绮·方先"和"辩议あり", 而且还可以利用先进的科学于段如吹铝粉的 方式来鉴定指效等的。这些创意都体现了划 作人求新来变的想法。在即将发售的《逆 转载列4)中,我们将会着歌他们吸收《复 系的逆转》经验数训,检讨和改进之后得 到的成果。

物,是出品人松川美苗女士和制作人巧舟

自从《逆转裁判》系列的原出品人稻 叶敦志连同大部分CAPCOM第四开发部 的职员们被调职到CAPCOM下属的Cover Studio之后, (逆转裁判)系列被继续留 在CAPCOM社内开发,由原本负责升发 学机游戏的松川女士担任出品人。在4代 推出之前,她已经担任了DS版〈复苏的 逆转) 出品人的工作。不要小看这位貌似 不起眼的女性。在CAPCOM礼内。她可



「松川早苗担任开发团体的出品人,相当于原 来稻叶敦志的地位。

为什么把新作的时间设定在3代结束 7年之后呢?

松川羹苗■这次我们把开发工作的重点放 在4代上。作为〈逆转裁判〉的开发小 组、我们意图在新的硬件平台上制作出完 全意义上的新作。《复苏的逆转》为我们 积累了相当多的工作经验,但是我们仍然 希望能够在这个基础上继续创新。我们所 要做的,是开发出能够让读者体会到更 多乐趣的作品。而故事的舞台将继承 自前作,但是人物和情节都是新的。所 以,我们为新的主人公准备了这座7年后 的舞台。

那么这个数字 7" 到底表示什么意 思昵? 为什么是7年呢?

巧舟■大概是为了图个吉利吧(笑)。 舞台是继承自前作的,那么游戏中原 来几部里的人物还会出现吗?

松川■裁判长和亚内已经登场了(笑)。 **巧舟■**我最初的打算是让成步堂的故事在 3代中完结,这样的话前作中的角色就应 该不会再出现了。

松川■那么你想让什么人出现呢? 巧舟■这个么,现在正在募集中吧? 现在还来得及吗? 再招人的证(笑)。

巧舟■应该是还来得及吧……(苦笑)

样的人物呢?

巧舟■他是个精神充 **血气方刚的人。但是就是按照这种感** 觉设计出来的。这次设计人物主要还是依 照设计者的意见进行的。

他的左手上戴着的东西是手镯吗? 这,因为在喊"异议あり"的时候,

总是觉得平上空荡荡的,所以就设计了这 么个东西。估计很多人看了之后就会凭空 揣测它的性质和用途吧。

不是不是不是、我可没那么想(笑)。 那么它到底是什么呢?

松川■在设计LOGO的时候、肖像的手腕 部有一个闪光点, 应该就是为突出那里向 设计的。

巧舟■我觉得你们大家想的和真实情况都 有些差距。这么多人围绕着它展开想象, 这我倒是没有预料到(笑)。

这次的主人公形象是完全重新设计 的, 你是怎么看的呢?

巧舟■真是辛苦的工作啊。在编写剧本的 时候, 我总是在不知不觉之间就把他写成 与成步堂一样的人物了。因为我平时说话 的口气和成步堂就很相似啊。为此我专门 费了一番心思,改变这个角色的形象。像 原来成步堂一般自称"ボク", 但是王泥 喜就习惯用"オレ"做自称。

美贯在游戏中的位置是什么样的呢? **巧舟**和前作中的真背是 样的地位。 为什么把她设计成魔术师 样的角

(どうしよう、海県間) について

下屏幕暂时没有什

先生に聞いておくか?)

巧舟■因为这样的话感觉很不错啊(笑)。 在以前的作品里,真客总是以"灵媒师" 的身份出现的。而这次的作品则需要有 全新"的设订概念。在设计之后,我们 得到了一个"擅长弹钢琴的小姑娘',就 是这个角色的前身, 虽然感觉弱了一点。

的确是这样。 松川■我们设计了许多种不同的角色。 巧冉■ 在把她设计成"大商人家的千金" 的时候,她还有计算金额的特技呢,想 "刚才那句证词值350元"这样。

看起来真是"便肯没好货"的感觉啊 (等)。

松川■设订师推荐给我们的是忍者的角 色。但是,巧角说不能再设计一个从村子 甲出来的角色了。所以说这个角色很难没 计啊。如果不是设计出这么魔术师来的



1.巧舟太阳说大家也知道、《逆转裁判》系列 的辐射和导演、全系列的核心制作人。

老好

色呢?

目前我们得到的资料还十分有 限、仅是围绕着第一话的内容展开 的法庭辩论而已。按照逆转系列的 惯例,第一话应该只有法庭部分, 而主人公的对手一般都会是号称

"新人粉碎机"的资深检察官亚内 先生。不过从以前的记录来看,亚 内每次出场都会被新人拿去练手 真是一个被不幸包围的人。



和《复苏的运转》一样, 用杂查看法庭记录和资料。

在法律面前











| 演发现场的照片。不知道这次会不会使用 可以转动约30的现场再现模型。













话,恐怕就只好选择商人的女儿了。

巧冉■我一直在构思商人女儿的角色。但 是说给大家听的时候大家都只是苦笑而 已。想 想女主角如果用商人一样的口吻 说到 '这个我收下了 " 那会是什么样 子啊,

美贵的性格是什么样的呢?

松川■我觉得这个角色应该是个经常给 人添麻烦的人。感觉就是个很幼稚的女 孩子。

巧舟■的确,设计出来之后就是这样。

现在公开的两人, 名字有什么今义 0F7

巧舟■就像成步堂的名字和"原来如此" 的谐音一样,我在设计前作的时候就想过 这个名字了。因为我喜欢思考,又爱着推 理和悬疑小说。以前人们在解开谜题、恍 然大悟的时候会说'原来如此',现在看 来, 在面临重大事件的时候, 定会发出 "惊讶"的感叹吧。所以我在想、主角要 是叫"惊叹君"(オドロキくん)的话会 是什么样子。

松川■我们也考虑过是不是吗"突然君 (イキナリ(ん)。

巧舟■这看上去好像报纸上四格漫画的角

泥麦君的形象问题,在设计的时候,设计 师和巧舟先生的意见倒是不谋而合。

巧舟■是的,但是给这个角色命名的时 候,关于选用什么汉字,确实是很麻烦的 事情

松川■是的。名字里居然出现"泥"字 (笑)。在设记名字的时候这个字经常被 人议论。因为'干"和"喜'都是很不错 的字眼,中间为什么会用"泥"字。很多 人有不同的看法

巧舟■因为没有别的字了啊。如果非要说 有什么联系的话,那么我觉得"王"字和 "污"字在发音上很相似(日语),所以 叫"污泥"就很自然了(笑)。

松川■还是觉得这么说有半推羊就的感

美贯的名字呢?

巧舟■和真實不一样,这个高色不能和做 一样, 与"迷惑"(マヨイ, 真宵的名字) 相反的自然就是"拆穿"(みぬき),所 以就决定采用这个名字了。

最后请一位对读者说几句话吧。

松川書我们现在是以制作全新作品的态度 来制作这部游戏的。这个游戏集结了我们 全体制作人员的努力、今后有什么新的情 报,我们会立刻提供给大家的。

巧舟■这次创作的主要理念就是"新"

丸山和也先生,这次接受CAPCOM的委托,担 任了《逆转裁判》系列辩护人的职务。虽然只 是一个形象代言人,但是丸山先生的态度是相 当认真的。这位现实中赫赫有名的律师,对于 《逆转裁判》系列游戏有什么样的评价呢?

许多人认为, 所谓的"审判 有难度"以及"和自己没关系"的事情。 正如世上总有许多人在应该悲伤流 泪的时候故做姿态。 假装平静一样,我们 有必要让这些人认识到自己见解的错误。实际 每 () 直接是一个表达律 医原理注到自 己灵魂中的人物。而《逆转裁判》这个游 戏,是探究人类深层心理。在其中找出矛

通过主人公成步度对自己相信的正义贯彻到底的精神,我也对这个角色深有同 听说来列的量新作品要更换主角,所以致对新的游戏也充满了兴趣。《逆转载 这个游戏的操作并不难,又能起到相当出色的娱乐效果,到处都是精心设计的 喜剧片段,所以对于平时不玩游戏的我来说,这个游戏也是可以拿来好好玩一玩的。今 后《逆转载判》系列将继续以其独特的魅力吸引大家。而犹克山也将健康抱着





† 7年之后亚沟检察官的头发已经灰台。 但是特要形...... 進让人崇禄.



风特报★2006.15 21



用的"分段时间"系统 将会复活。在每个分段 民家都要在程定时间完

经发售过后, NAMCO全力打造的续作 (山脊赛车2)将在今年9月再次登陆 PSP。在前作号称已经100%挖掘PSP机 能的前提下,这次又将在什么地方对游 戏的质量和内容进行扩充,下面我们就 来看看对两位主要开发人员的采访。或 许在这里面我们可以有一些新的发现。

上相对比较简单 县在高维度技术动

在标题和菜单选择时的界面和前作基本一直,但是在

」在游戏画面上本作也是非常出色,无论是在阳光灿烂 的勾天还是在夜色浓重的夜晚、光影被果椰开常遇真。



ndaı-Namo 4999 H

2006年9月14日

继续挑战PSP机能极 限的《RRs2》?

(RRs2)的策划是从什么时候开始的? 前作发售之后马上就有制作续作 的声音,从那时开始就有工作人员说过 "真想把前作没有的赛道也加进去啊。" 但是那之后没过多久就进入了Xbox360 的(山脊赛车6)的开发工作中,直到 去年年末,入内作为监督到位后才正式 开始了制作。

入内■前作还是留下一些东西没有完 成啊。这次将收录包括家用机和街机 在内从《山脊赛车》到《山脊

赛车4〉在内的全部跑道。 题但是光是加入全 部赛道也还是给人一种无 **法使玩家满足的感觉。除此** 以外也听取了周围以及前作 T.作人员的意见。知道了 些没能实现的策划以 及工作人员的希望。

再次挖出了一些 因为系统和时间 问题而不得不放 弃的东西。

最终决定了采用增加模式 这一方案,这次增加了两 个模式、其中 个是"磨 练模式'。

之后出现的,有没有因此特别注意细节部 分的修正呢?

这个很难说啊。因为(RR6)是需 要坐在电视机前玩的家用机游戏,作为 个掌机游戏 (RRs) 和它所走的路线必 定是不同的。在制作上是以继承前作优 点,再进行强化,改变游戏方法为方针 的。尽量地使游戏更随意更容易上手。 为了突出那种随时拿得起放得下的街机 感,而有了(RRs)系自己的特色。但是在 研究的要素上也能很深入。在制作理 念上是让游戏的入口更加广阔,内容 更加深入。

作为《山脊赛车》系列面向掌机的第 款续作,也有很多让人烦恼的地方吧? 虽然是随主机发售的作品,但是据说前作 已经把硬件机能发挥到极限了。

这次也是勉勉强强啊,很麻烦的。 入内■就现状而合的话,也是……(笑) 所以说, 现在并不是很轻松, 而是 拼了命在努力啊!

-但是有没有想过,在一般人看来,只 要UMD还有空间加赛道就完全没有问题, 剩下的也只是内存问题而已了?

前作第一没有时间,第二在技术上 也有些勉强、而《RRs2》在某种程度来 讲时间比较充裕, 可以将程序重新整理. 这样就又重新探讨了 下哪里负担较重, 哪里可以减轻 点负担。以此为基础、策 划方才做出了相应的调整。所以说、前作 -本件是在《RR6》发卖。时主像寺本(PSP版《山脊赛车》的监督)

说的那样 "没法做的再好了。'确实如 此(笑)。无论是程序上还是系统上再或 者是在个人能力上(笑)。在各种意义上 都到达了极限。

入内■现在已经在那极限之上了·· (笑) 过了 段时间,在一定程度上有所 习惯、那条线也稍微提高了一点、大概就 是这么回事。(笑)

在画面上会怎么样? 有没有什么整体 上的改变?

入内■ 这次虽然是(RRs)的正统续作, 但是却没有什么改变。前作没有收录的赛 道和赛车也是结合了现在技术做到了极限 (笑)。这也多亏工作人员的努力。说起 来,随主机发售的前作就已经接近极限这 点是有点・…(笑)

虽然在全体没什么改变,在系统和 程序上进行过调整,因此在处理上变得更 优秀 些,但是没有什么质的变化。

一 有说法说前作在对战方面不够完善, 本作是不是考虑过网络对战模式呢?

玩家有这种希望我们当然也讨论研 究过, 但是, 这并不单单是加入一个模式, 而是要从整体上制作成一个适合网络对战的 游戏,这样的话也就不是(RRs)的续作了。 这点上工作人员也反映,这次是以"继承" 为主题,因此也想对前作有一个交代。

对战时可以洗用的赛车都有哪些呢? 入内■Class6以前的每个级别有3台默 认车辆,能够使用的隐藏赛车也将以初 期状态出现。











脸玩家实力, 批 战各种不同的赛 道也正是赛车游 戏的乐趣。

这是前作就有的街机模式、玩家可以选择不同的套道和赛车

游戏新路线。 有游戏模式开创

让游戏的入口更加广阔, 内容更加深入……

- 〈RRs2〉中追加的赛车将采用什么 样的设定呢?

入内■虽然是全部收录,但是我们也想制 作 些有代表性的赛车,这次公开的部分 中已经有之前就保证将会出现的赛车。另 外, 今后将登场的赛车中有 些会很令人 怀念、也有一些会让玩家大吃一惊。

※关)新车的话,将有8辆赛车取代 前作中的4辆,因此在《RRs2》中一开始 可以使用的寒车共有18辆, 具中就准备了 使用液氮加速后速度能超过300km/h的 Class6赛车。但是距离到达特殊级别也还 是有相当一段路要上的。为了满足玩家想 要感受谏度感的要求。这次还加入了正统的 椭圆形跑道,初玩的人也能跑得很顺畅。

另外在游戏方式上也有所改变, 我想 即使玩过前作的玩家也不见得使用过那么 老辆车、当然了, 非常热衷的玩家也许并 不是这样, 但是对于只是随便坑坑的人来 说。我想还是一次提供数量比较多的赛车 比较好。

关于"世界之旅"的组成是否有什么变化呢? 入内■形式和前件是相同的,但是重新审 视了一下内容, 增加了路线数量, 赛道也 有所增加,在"轻松游戏"的前提下是把 这个模式当作 个礼物来制作的。这次包 括基础、职业、EX在内的全部路线将把菜 单装得满满的, 前作国际版中追加的线路 这次也将收录其中。

前作的特别路线因为特别赛车的能力突出 反而让人觉得玩起来不那么困难,本作如何呢? 这个问题很微妙, 如果太难的话反

而让人觉得玩不下去, 玩家还会反映说 '很烦"。关于特别级别里的赛车在某种 程度上的确是不可战胜的。调试赛车参数 的工作是由入内做的,第一次测试是我在 玩、结果 下就被落下了半圈(笑)。

无论是玩家使用时还是CPU使用时、A 赛车个件和特性的刻画和调整是不是一个 很费劲的地方呢?

关于这个问题暂时还不能说太多。最 开始时除错小组发来说太简单或太难的报 告堆成了山、但是最近就少多了、我想在 平衡性上应该已经是很不错了。在CPU对 度的设定上,我想是可以用操作克服的。 另外 (RRs) 中就有被氮加速的设定, 前 作似乎很流行完全不使用液氮加速通关的 玩法, 我想这次也设计成如果把技术发挥 到极限应该也能通关。

玩过前作的人好像都有这样一种想法 最好成绩只记录了全程时间, 但是如果能 把单圈最短的同记录进去就更好了。

在技术上因为有中途退出这一问题, 所以还是采用了和前作一样的方法。

最后请两位用一句话概括一下这个游戏。 继承了(RRs)有趣的地方, 玩起 来更轻松也能更深入。无论什么样的坑象 都能享受到其中的乐趣。

入內■因为游戏素质有了提高,就算是玩 过前作的玩家也能找到新的乐趣,还请大 家多多关照。



分數可能所能。實施的作人無不關係。但與與關 高級政治3年可形次崇加成人及德公全级成功

选择自己中意的赛车, 发挥最大能力飙出气势飘出风格。

取材自音乐家育品



音乐生涯的三小时前

实和参幻、生与死,加上游戏的主题音乐《Trusty Ball》, 都是本作中的关键词。另外本作的开发阵营也非常强大。

情報G,是以伟大的音乐家肖邦为题材,向玩家讲述一个 责音乐的开发队伍曾经制作过《星海传说3》和《北欧战 美有异色情调的幻想故事。游戏将带玩家进入肖邦在自 特传》的音乐。游戏的音乐面占了整个开发中的很大比 已生涯将结束的3个小时前,所做的梦境中展开冒险。现 重,可以说是由音乐制作人企划的一款FPG。同时本作借 助Xbox360的强大机能。实现了音乐和影像之间的完美组 音,相信将会是一款美奂鲍伦的作品。





音乐家美丽学境的世界境。



-游戏中的音乐是本作的重 及剧情的改变而相应变化。



866年出生于莫斯科



松的气氛中进行游戏。关于本作的故事情 节 野口制作人表示 虽然故事的整体感 党比较悲伤,但却是诗情洋溢。从世界聪 来看, 艺术氛围非常浓重 会使玩家有一 种观看舞台话剧的感觉。另外游戏角色之 间的对白设计也很下工夫,应该可以特角 色的性格和心理刻画得非常透彻。野口制 作人最后说,本作的开发人员现在正在劈 力推动开发进度,根信本作一定全给玩家 留下深刻的印象。

本作的制作人,BANDAI-NAMCO制作 本部的野口伸二表示,目前本作的开发进 度是50%左右,在画面的制作上很重视色 彩的设计、使得很多看到目前游戏画面的 人都被不绝口。关于游戏的音乐,野口制 作人表示,肖邦的各种乐曲贯穿着游戏的 始終 除了世界级著名钢琴家的演奏。本 作交响乐部分的演奏也是世界级的。野草 制作人强调。本作的战斗系统并没有制作 得很复杂。制作的目标是希望玩家能在轻

Trusty Bell

阿雷克莱特

表面上做一些坏

波尔卡

木刊译名 信赖铃音~ 肖邦ス梦~

BANDA:-NAMCO

价格未定

发卖日未定



分清现实或数

关于游戏战斗系统的大胆预测

的制作上一定会受其影响。根据目前公 布的战斗画面来看, 基本可以确定本作

目前本作除了公布故事情书和一些 在战斗上比较重视动作和连续技、将敌 游戏画面外、并没有公布什么战斗系统。但 人攻击化解之后 可以发动近身必杀技。 是本作的制作队伍曾经开发过《星海传 并且战斗中可以随时切换同伴,掌握时 说3》和《异善传说》,估计本作在战斗 机通过换人可以发动连续技、甚至必杀 技,使敌人措手不及。追求最大的连击 数应该是本作战斗中的乐趣。



→战斗品面的上方有自己和同伴的 微值表示,非常素切。



←藏斗画面的下方有於健康示 看来战斗系统确实简单。



↑游戏中肖邦的梦境将是· 充满自然非常广阔的世界。

←游戏中的微人也设计得具有 查话色彩,图中最人和万圣节 的由系头非常相似。



个游戏中的战斗比较重视动作性。阿雷克莱特使用剑。





了这水中可以用两伞发的魔法攻击。虽然得了绝症,但发动魔法必杀被转 如是成力强大。同时抽也是目前已知的唯一擅长魔法的主要NPC

那些满怀希望的

个深夜。在法国巴黎中心的广场附 音乐家肖邦躺在临终的病珠上。肖 邦的意识逐渐从现实世界中分离,身体 仿佛进入了一个梦幻世界。在这个世界 情感, 唯一不同的是, 在这个梦幻的世

获得使用魔法的神奇能力。在现实中卧 东不起的肖邦, 在这个世界中也同样可 以使用魔法。但是,就算是梦境之中, 病腹同样侵蚀着他的身体。虽然这个世 中生活的人们,和现实中一样怀有各种 界只不过是他想象出的梦幻,甚至还伴 著病痛,但肖邦仍然作为这个世界中的

游戏的故事开始在1849年10月17日 界中,如果有人得了不治之症,就可以 客观存在,开始了梦境中的故事。同样 惠上绝症的少女波尔卡与肖邦在梦境中 相识,她改变了肖邦对人生的一些着 法。在这个世界中,谁的心中都有一块 的光辉宝石"信 美丽的代表"信任 因为"信念"的光芒太过强烈。 少女波尔卡遭受了残酷的命运、与命运

特出现了。顺从命运的少女、反其道而 行之的少年、踌躇满志的肖邦、在梦境 与现实中展开冒险。当相反的两种现象 互相缠绕的时候,命运的齿轮便悄悄开



ると、ショインでんも療法が使えるんですか?





徘徊在生存和死亡边缘的人们

EEEEE

由KONAMI公司为任天堂新主机Wii专门开发的新感觉探索里轉或《Elebris (預定标题》》,特預定在年内发售。说到新感觉、主要因为 通过Win的故 特手指可以带来新型的操作体感。游戏的舞台将模拟普通云页实生里。在 假想的现实空间中,使用Wii的特殊手柄,可以自由移动、并赚的最工行变。游 戏的目的是捕捉一种叫作"Elebris"的精灵。玩家需要在挪戏生果中的各种 日常物品中间,想尽一切办法找寻古灵精怪的"Elebris"。

TANKET .	本刊译名 鬼科	灵		GIA
AAM	KONAMI	价格未定	2006年刊	ê
新感见研究	DVD-ROM	日版	人数末二	世代基里来と

本作是KONAM小司为任天堂新主机N/开关的首 等演。在不久有的时间是由任制作人,石原明广担任 导演。在不久寿的65回是上 任天堂提供了本作的试 玩,结果无论是那款叫作"双截框"的手辆,还是充 分表现上标设计理念的(Elebtra),都给人们留下 了海点的印象。

KONAMI分「设计游戏中主角 "Elebits" ,花费了 才个月左右的时间。从字面上分析, "Ele" 代表电力 (Electric) · "bit" 有微小的意思,会在一起就成了 电力精灵。目前根据官方的资料,可以判明这种分析 是比较的。游戏中的 "Elebits" ,是一种早在10000年 前被被发现的不可思议生物。它们的存在就是集量的 器位,游戏世界运转所需的能源则依赖着 "Elebits" 精灵。在假想的游戏世界中,不存在汽油、煤气、电 力等能源分类。 "Elebits" 精灵所提供的能源可实现 一个环保而清洁世界。

所以,把"Elebits"称为能量精灵更为恰当。 游戏的世界观暗示出目前能源危机的现状,也表现了 制作者对环保的美好畅想。 33

处不在, 打开线箱的

开美,它们的突然出

理可能吓休一路

不愧是新感觉的游戏。

种女性精灵的感觉。

无论是任天堂的新卡机Wii,还是这款全新感觉的动作 游戏(Elebsts),相信大家都不是十分了解。而且上面又 是精灵、又是能源的,更增添了这款件品的非概色彩。下面 让我们听听(Elebs)的制作人的制情看先生亲自藏 游戏的 内容、开发Wii游戏的乐趣与图库,以及如何全面对应Wii 独特的手棋等问题,来向大家讲述吧。

向峙■我们为了对应Wi的手柄而专门制订 / 本作的开发 计划。最初见到它时,受到 / 强烈的冲击,使用方法根本 无法想象(英)。但 / 解之后,就开始了本作的企划。最初 央是希望通过手柄表现出触摸的感觉,后来加上了现在公布 新世界级和结局。

——具体想利用Wii手柄的什么机能呢?

向**ы**■首先想通过Wii遥拉器的动作感应器实现一些操作, 比如拧水龙头之类。总之关于Wii手柄一些操作想法,是一点积累的。

刑才您提到表现触摸的感觉,具体怎样表现呢?

向岭■就像是实际触摸到屏幕里的物体、但操作时实际手动的幅度和屏幕中物体发生位置改变的范围间的调整是非常困难的。

— 还有哪些关于Wi.手柄的操作想法呢?



*作制作人 向**峠 慎**吾

KONAMI数码误乐 游戏公司制作局,著名 游戏制作人。参与制作 的游戏代表作是PS2版 的(poatmana II ID X) 系列、(pop music)系 列和(言他狂人)。现 第一款化的人员 第一款化时专用部 《Eleuts》的制作人。

在晚子里抓住蔗球向莲館中投產,但这时Elebits也许会出现。这与游戏中的一些解谜學業有很大关系,就是说玩家的一些行动会可能导致Elebits出现,至于出现的興福頭在还是秘密。到了游戏的后半,我们希望游戏可以向另一个方向发展,但目前还不能选了。

——那么这款游戏在操纵时,应该会长时间用到手柄。作为 体感游戏,会不会很耗费体力?

向韩■最初我也这么认为。化W的手柄还真是动了一番脑筋,与目前的手柄不同的是,W的的手柄可以实现一只手操纵。尤其在本作中,大多数时间把一只手放弃胆或膝盖上就可以简单完成。我个人觉得无论是普通婚纵处是爱沙禅纸,我被交不错。

-----不同的玩家对体感游戏的反应会不同,您是怎样在游戏中 平衡玩家之间年龄、性别的美异呢?

1:20

向峙■本作还是针对比较广的中龄层而开发的。我们认为能否吸引不常玩游戏的人群是很重要的事情。我们在这方面做了很多准备。 包括在棉木下板上的

备,包括在想在手辆上的 扬声器上做些文章,相信本 作会成为人见人爱的作品。 ——您怎么看待扬声器的

机能/ 向峙■想用在本作中啊。 其实目前开发队伍正在讨 论这个问题。

一很多开发人员也是在



本作采用主观视角进行游戏,通过发 射激光来捕获到处逃窜的精灵Elebits。在 画面中自由发射激光的感觉。与FPS游 戏很相似。利用Wii "双截棍"手柄上的 裾杆控制主人公的移动,按C身体站直, 按Z可以下蹲。利用Wii "遥控器" 手 柄,可以对Elebits进行瞄准,按A或B可 以发射激光。当激光击中Elebits时,就 可以瞬间将其捕获。

只要把握好距离,用一只手拿着Wii "遥控器"可以很简单地控制全体画 面。用拇指操纵Wii "双截棍" 上的摇杆, 不需要很大的力量和动作就可以简单地

移动。即使连续游戏很长时间,也不会 感到疲劳。当Wii "遥控器"发出的激光 击中物体时,如果一直按住发射按钮, 可以将物体牢牢抓住。不但可以上下左 右控制物体,甚至可以前后控制。

游戏中到处隐藏着Elebits,逃跑的 速度也很快。如果发现后不能很快将其 捕获,则又会很快藏起来。如果在找寻 过程中破坏了一些物品、就会增加 Elebits的藏身之处。不要使物体改变太 大的位置,是本作的操作技巧。在限定 时间内捕获一定数量的Elebits, 是游戏 的最终目的。



游戏会根据Wii遥控器所对的位置不同。会出现瞄 准标志。此时通过上下左右移动W·遥控器、可以 对瞄准进行调整。如果瞄准标志向 画面外方移动时,游戏的视角也会 🗲 向同一方向发生改变。



发射激光

按Wini解控器表面的A或者后面的B,主人公可以发 射蓝白色的放光。这种激光一旦击中Elebits,就可 以将其捕获。另外按信A或B, 也可 以抓住游戏中任意物体(甚至房 子) , 实现移动的效果。



有藏回转

游戏中除了可以抓住物体任意移动。 外,还可以通过Wi 遥控器,在用激 光抓住物体的前提下实现任何物体的 回转。有效利用物体回转功能,可以 2050 疗水龙头,或发现更多的F.ebits。







前后动作

在抓住物体的前提下、将遥控器前 后移动、可以将物体前后牵引。这 是开关某些物品时的必要操作。比 如在开门时, 先抓住门把手, 使其 回转再向前推出。门就可以打开。







E3展上才知道扬声器机能吧(笑)。 向時**圖**我就是到了E3才知道(笑)。最初以为可 能会是发克风、结果正相反(笑)。

稍微偏离一下正题,向 g先生对E3展上 其他公司展出的Wii游戏有什么看法吗? 向峙 《WiSports》应该会受到不同年龄层的欢 迎吧。还有就是〈超級銀可马里奧〉不错。

在 (Elebits) 中, 是不是对每一关中所有 的物体、都进行物理模拟演算(通过模拟使 物体达到物理规则) 了呢?

向峙■是的。我们尽量做到最大的真实。

为什么决定要用全部物理模拟演算呢? 向峠■就像刚才我说的那样,在本作中想实 现一种能触摸到物体的感觉。刚开始时,我 们也做了其他的尝试,但效果不是很好,最 **廖决定全部使用物理模拟演算**。

-游戏中在运算上的成本和内存等问题, 会受到硬件的制约。所以对硬件资源的分配 应该得复杂吧。

向转■比起资源分配的问题、演算的速度才是 殿山人头疼的。能否实现60帧的画面,目前还 不清楚。30帧是没有问题,作为游戏倒也说得 过去,最终应该可以克服一切困难略。

请谈谈作为捕获对象的叫Elebits的精灵。 向峰■在游戏的主题中,Elebits就代表能 量。其形象的设计很费周折,这在本公 司历史上也属罕见。游戏中捕获一定数量的 Elebits,就可以累计一定"瓦特数",这是 决定是否过关的标准。不过有些关也有其他 的通过条件,但现在还不能透露。

游戏的模式具体有哪些呢?

南岭■目前只能说。本作有适合各种等级玩 家的游戏模式、请大家期待。

最后,请向期待〈Elebits〉的玩家们说几句。 向缺量真的希望大家能早日体验本作带来的 新式游戏感觉。估计今年秋天会有些动静,我 们的开发人员正在努力、请大家期待。 非常感谢。

令人血脉旁膜的比赛。 可量性性死的克胁的数量。

(PANA (Motorsto 现。在完全的形成上,《更托风》,虽然再次多点。 能。而在今年终日3上,《更托风》》虽然再次多点 能够会争的问题就是说明明《思思等都》,不过其话。 对形理是那是全部的问题。(《记书》),是由Evi 起期的是原理加强加固外心理。加强发出败壁高人迎 沙漠、泥地等地方为主。草耳飞地而过时符会积3大 1678上以及次全,如同风思一种阶级运动流量本作



本刊译名 摩托风暴 赛车竞技

价格未定 美版

发售日末定

本作中的比赛 车量基本都是遊 野序、别看其能! 不振、但速度却

本作的名称虽然是《摩托风暴 却不仅是摩托车而已。本作中"摩托"的

括了越野麻托、越野吉普, 甚至还有越野 (MotorStorm)),但是可使用的车辆。卡车等等。玩家可以按照自己的喜好自由 选用,例如注重起步速度的玩家可以使用 含义大概就是指所有使用发动机的车辆, 摩托车,注重稳定性的则可以使用越野 或者干脆就是"马达",用以形容车辆在一车,虽然摩托车在加速度以及灵活性上比 野外飞驰时的轰鸣。这款游戏中的车辆包 越野车强,但在碰撞时可是吃亏不小。



1 摩托车的速度应该是非常出色的。而且其 灵活机动性也属上乘。





*Secure of	本刊译名: 卡片	战士DS		(C)(C)
Madeina di majiri	SNKPLAYMORE	4800日ル	2006年内	E-North
卡片	卡带	日版	人数未定	记忆容量未定
	.,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,			

再加上基他游戏共有40°









多变。NDS的双屏幕也能在移动和对战时提供更大的信息量,也就能上玩家更有 效地把握情况从而做 正确的判断 很多卡片游戏稍显复杂的操作会使很多玩家 感到头疼,甚至因此而望而却步,但是本作活用了NDS的触搜屏幕,实现了手动 操作、相信这一改变一定会使操作更加简便也更体贴玩家。单机的故事模式下。 矿家将扮演 个卡片战上锻炼自己的第万,迎接来自对手的挑战,各种新要素会 随着情节的发展而被加入,卡片的水集也主要在这一模式里进行,由众多插画师 绘制的罕贯卡片也会收录其中。在对战功能上,NDS方便的无线对战功能让现象





















点评人:小沛





与等項才

本作是经典2D动作射击游戏《合金弹头》的正统原创续作,也是该系列 推出10周年的纪念作品。这款游戏首次采用全3D方式来呈现出较前几作更为 广阔真实的空间,同时让玩家在游戏中获得更高的自由度以及更为灵活的战 斗方式。游戏除了承袭系列的独特世界观、故事背景与角色之外,还加入了 以往所没有的新要素,包括"角色育成"或"虫战车改造"等。

Deg	游戏原名 Met	letar Slug		CLRO
FOZ	SNK Playmore	7140日元	2006.06.2	6
以作别击	DVD-ROM	日版	1人	110KB

历经十年的经典射击大作今朝换装登场家用游戏机史上少有的3D进化成功作品

首款(合金弹头)是SNK于1996年推出的,这款 游戏操作非常简单、角色和环境的设计很讨人喜欢。 虽然是描写战争,但风格却是轻松幽默的路线。这部 来一一评价这些游戏中所包含的要案。 作品一经推出, 立刻受到了广大热爱射山游戏玩家的 好评,后来移植到了家用机上也成为了热销软件。除 渐完成一定数量的任务后才可以使用Eri中上、Tarma 街机版外,该系列滴盖的家用机包括 PS、SS、 NGP、PS2、XBOX、GBA其至还有手机,可见其受欢 为首先是无法双人合作,然后就是不能随便选择自己 迎程度。目前、该系列传统的2D作品已经在街机上推 喜欢的人物。在本作当中,每 个角色不再像以前那 出了第6代作品。今年是这 系列诞生10周年纪念、 SNK Playmore并没有选择在家用机上移植《合金弹头》来活用每个人的特技成了游戏中新的乐趣,就算是不一武器之后才可以更换。这次则是主武器和副武器可以 6), 而是决定开发这样 款推翻传统的3D作品, 这 或许是在预示着该系列未来的发展方向、又或者仅仅 是为了纪念而制作的 款证人耳目 新的作品。

都會尝试着采用画面效果更为华丽的3D表现干法。不 过3D与2D游戏之间并不只是画面表现的差异, 其在游戏方式上的改变更为显著,所以常常导致 很多游戏在向3D化转变之后,其游戏的 方式还有感觉都背离了系列的传统,从而 导致了整体品质的下降。本次的3D版《合 金弹头》无疑是一次大胆的尝试、游戏方式 的改变是一定的,不过新的方式并没有令游 戏的过程变味,反而是在保留原有风格的基础 上使环境更为广阔、作战方式也加强了战略性。

既然是10周年纪念作品,虽然两面改为全 3D方式、但继承传统还是非常重要的、否则原 无怀目的意味,哪还谈得上纪念。在继承方面, 首先要说的就是整体风格, __头身的人物和可爱 版的战车完全就像是把原来作品中的经典形象全 部3D化。还有武器系统,以及驾驶坦克、飞机 等多元的作战方式也都完整保留了下来。而革新 部分, 画面自不必说了, 具操作上也略微复杂了

包括"角色育成"或"虫战车改造"等。以下我们就

本作中最初只能选择Marco少校进行游戏、当逐 上尉、FioII官长。这样的设计是小沛比较不满的,因 样只有外貌有区别,而是更多体现在能力上。如此一 能双人合作也功过相抵了吧。



方法则是通过使用在任务途中获得的设计图以及矿石 来开发出新的战车部件。个人认为这个设计的确是为 游戏增添了不少收集的乐趣,但也让原本应该流畅的 过程变成必须要仔细去探索,好在看到自己改装后的 成果还是比较有成就感的。

然后再说说战斗舞台,本作中像空战、海战这些 非地面战依然存在, 不过那些专门的空中、海底关卡 似乎设计得没有2D版那么有创意,仿佛走的是写实路 线,而且难度上也略有增加。玩家在这些关卡中乘坐 的Slag Frver和Slag Manner也和原来的2D版一模一 样。游戏中的这些要素在怀旧意味上都做得不错,但 也有例外、像战斗中随时可以更换武器、这在以前是 只能用一种武器的, 只有子弹用完, 或者是得到了新 在战斗中随时进行更换、根据战局来随机变换装 备。这种改变是一人进步、战略性的加强当然是最明 显的,而且在同时得到数个武器时也不会造成浪费。

动作性在本作中的加强也是小沛深有感触的,首 先是刀子和枪械的分开,这种设计有点鸡肋,因为刀 子在这个游戏里只适合打开箱子, 如果用来打人的话 根本还反应不过来就会被对手用枪打死 另外就是 搭载了 "LOCK ON" 机能, 也就是自动锁 定敌人的快速准确射击, 距离玩家最近的敌 人将会被自动锁定。另外,根据武器的不同还 可以进行手动锁定或者狙击。在锁定的过程中

破, 而这些箱子很可能就是登高的必须品。 前面所说的基本已经包含了本作中所有的要 素,还不满意吗? SNK Playmore还是很厚道的, 本作同样为大家准备了通关后的隐藏模式。包 括 角色的颜色设计、背景音乐欣赏以及扮 演俘虏的潜逡小游戏等。这个3D版的《合金 弹头》可以算是一款不错的游

最好不要乱开枪、因为被锁定的箱子也会被打

戏、无论是系列的拥趸,还是单 纯喜欢射上类的玩家, 都应该 会对这个作品很感兴趣。

00000000000



【点评人/雪飞】事先听说这个游戏 根本没抱多大希望,因为从2D改编 成3D的游戏中很少有非常成功的。 特别是像《合金弹头》这类已经形

成系列的游戏,它原来的游戏方式 在玩家心中早就根深蒂固了, 所以这次的改编难度 真的非常大。到玩这款游戏的时候, 我仍然不觉得 它真的是《合金弹头》,因为完全找不到过去的那 种爽快感, 反而也开始要去收集矿石, 还要改造战 车。不过这些方面并不是缺点,只不过和系列的风 格不符,如果把它完全当成新作的 话,这个游戏还是挺有意思的,起

00000000000

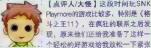


【点评人/唯夜】SNK Playmore的 纪念方式还真是很有意思, 把知名 系列完全改头换面, 但游戏的名字 却是最原始的。我个人认为,一个 游戏一开始成名的时候是什么样的

形式就应该继续保持下去,当然,除了RPG一类对 操作没什么影响的类型。像《恶魔城》、《侍魂 64》等都是这类的例子。或者除非游戏厂商的制作 水平很高,能够在新的模式下发掘出新的注目点。 说回到这款游戏、我觉得它的确是将原来的感觉都 改没了,不过新的要素也成功替代

了原来单纯的刺激感。这款游戏的 战略性明显提高了, 难度略有增 加、只是有时候视角不是很舒服。





【点评人/大怪】这段时间玩SNK Playmore的游戏比较多,特别是《格 斗之王11》,在疯狂的联系之后发 现,原来他们还给我准备了这样一

的神经。以往的《合金弹头》其实都是大同小异, 每一代只不过是在关卡和敌人上做做文章、而这次 的改变可真是天翻地覆, 完全打破了固有的模式, 将原本无限接关一味拼杀的爽快改成了需要你衡量 整个战局的真实战斗。它在继承方面做得其实也不 错、各种武器、坦克、飞机、潜艇应 有尽有,就连敌人和自己的外观都和 原来 样,最可惜的就是不能两人

起玩、我只能当 回孤胆英雄了。

码素质比现在很多射击游戏都强。

点评人:大怪





船水纪孝先生改造了龙珠格斗类型游戏的框架,这点只要从"超龙珠 简练的操作模式、丰富的可习得技能便可以看出。而这款移植游戏的前 身为街机作品,操作系统中利用很少的键位组合便可以实现复刻漫画原作的 舞空作战与激烈的地面近身搏斗。而操作难度方面本作更达到了龙珠题材格 斗作品的新高,各种空抵消操作直接考验玩家的最高操作水准。

				The second second
DEO	游戏原名:超口	DRAGON BALL Z		CERO
	BANDAI NAMCO	7140日元	2006.06 2	9
格斗对战	DVD-ROM	日版	1-2人	110KB

龙珠这个动漫金字招牌毫无疑问是TVGAME最好 的改编题材之一,至今为止,已经推出过超过20种龙 珠题材的TVGAME改编作品,其题材横跨ACT、 RPG、FTG等多种类型、无论数量或是种类都说明了 原作的超级人气。但与其他动漫改编作品相同的是, "龙珠"题材的动作类游戏特别是格斗游戏作品都多 为质量平庸之作。游戏中多是将原作角色的超喧哗波 动进行重点表现,忽略了游戏基础操作框架的完善, 对抗性与技巧平衡性都很难令玩家满意。而近期推出 的几款质量上乘的龙珠题材格斗动作游戏。纵然画面 质量与操作感都为上乘,却进入了操作指令烦琐的怪 圈,每个角色基础操作技加上必杀技的总和通常超过 20种,技巧之间的组合更是数不胜数……相信除了龙 珠的狂热追随者之外是难有玩家能够坚持到底。

如今真正重视对战性与爽快操作感的龙珠作品终 于诞生。这款"超龙珠Z"虽然仍然是BAIDAI旗下 Banpresto发行,却诞生于街霸之父船水纪孝先生自立 门户的子公司Carft and Master。作品前身为正统街机 作品, 每个角色所拥有的枝巧非常简练。 枝巧性能却 又相对独立、且组合性非常强。以一款街机作品的角 度来衡量这款游戏有着出色的快速对抗性, 简易上手 却又技巧表现力十足。游戏利用时下流行的卡通渲染 技术制作,整体画面效果还原作品固有的动漫风 格。游戏中还突出表现各个经典场景的障碍物破坏效 果,作战中这些可破坏的掩体丰富了战局的变化,对 胜负有着直接的关联。本游戏的基础键位只有四个, 通过组合输入却可以实现背投、连锁打击、波动、舞 空术在内的全方位战斗。PS2版的移植作更还原了街机 的IC卡片系统,通过游戏中的龙珠收集玩家可以对自 己创建的角色进行不断的强化,最终按照自行选择的 成长树能够培养出技巧个性很强的养成角色。在这个 完全克隆街机卡片系统的基础上、玩家对应角色存档 可以与朋友们进行代入感很强的养成角色大对决,相 信这才是本作最大魅力所在。在一段时间的接触后,

笔者从多方面分析这款加磅移植的强作,深刻体会到 作品在各个制作环节上都突出了街机作品高对抗性的 出之前,如龙珠ZSPARKING在内的龙珠题材格斗作品 主体。在这些作品中虽然比较好的还原了漫画原作中 是避之则吉。本作的作战场景相比同类型作品则小得 多。以此确定了以地面进攻为主体,波动空中战为辅



的作战主轴。确切的说、游戏中的跳跃与舞空都是为 了先手截击对手而使用的。在有限的场地中,一旦掌 握好跳跃下落压制以及空中截击之后的代入连携。命 中对手后的回报便极为可观。游戏场景虽然面积有 限,但也设计了众多环境搭配的掩体以供玩家合理运 用。笔者刚刚接触游戏是对于横向移动便能够绕过的 掩体(比如小山丘)还算比较适应,但面对必须利用 跳跃或舞空术才能跨越的掩体则非常头痛, 由于这类 掩体通常利用跟踪攻击无法达到敌人身前。很多时候 直接卡在高低断层上,弄得我怨声载道。而当真正熟 悉了整个系统后才了解、利用这样的掩体才是真正能 够帮助防御方获得主动的。由于高低差的存在,敌人 贸然发动的波动通常无法命中, 跟踪攻击也难靠近我

方本体。所以一旦掌握好快速迂回与跳跃跟踪攻击则 很容易造成大威力反击。可见对于这样一款波动、体 术与地形都很重要的格斗作品,本作的场地设计是非 常成功的。在操作方面,游戏更完全突出了街机游戏 特质。首先值得一提的是游戏场地的设计,在本作推 攻防快速,输入简练的原则。地面打击连携与空中截 击连携利用跟踪打山系统巧妙地结合在一起,对于操 都以广阔的空中场景与空中波动追随战作为攻防一大。作优秀的玩家来说地面进攻转换为空中截击或是相反 情况都非常流畅,决无节奏中断、攻防卡死的情况发 舞空对战的风采,但对战游戏最根本的近身打击以及 生。特别是跟踪打击系统的逐生让原本空中定位打击 攻防择被相应的淡化了,所以对应此类游戏的玩家也 这样难于解决的操作难题趋于简单化。地面浮空代入 大多是龙珠忠实FANS而已,真正的格斗游戏爱好者的 跟踪打击连拂,以及跟踪打击抵消空中截击代入地面 连携等等在高难度的前提下保证了技巧输入的爽快 感,画面表现更是气势逼人。

除此之外,本作保留了街机版本中的IC角色养成 系统,角色培养方面通过神龙召唤模式以及角色技能树 成长模式让IC角色的能力扩展方面更为多样。除了角色 本身固有的特定技能延伸之外,每一次神龙召唤所获得 的新技能习得以及基础能力提升都会令玩家感受到养成 角色的乐趣。就算是完全相同的角色也能在不同的玩家 手下产生截然不同的技能发展方向, 甚至影响到整个 操作主轴的变化,这是其他格斗游戏所难以获得的原 创乐趣。可惜的是,由于某些角色的技能树延伸技能 过于霸道(特别是弗利萨的破防技)、所以作品的角 色平衡性差距较大。例如弗利萨由于具有远距离牵制 空中道具发出本体瞬移的能力。加上破防技能以及近 距离打击技则会令对手难于防范。日本全国大赛过多 出现的弗利萨与沙鲁就清楚表现了这个制作弊端。另 外PS2版中新增的隐藏角色能力也同样凌驾于大多数基 础角色。在娱乐性上虽然有了较大的提升但在竞技性 上却更缺乏公平保证。也许船水先生在充分了解了本 作中出现的平衡性失调后,下一款系列作品会在娱乐性 与竞技性上进行更为合理的调整。瑕不掩瑜,这款精心 制作的增量移植作品打破了龙珠改编

作品娱乐性强, 竞技性低下的历史, 并利用较简慈的操作表现出了精彩绝 伦的攻防,这点大怪只有拍手叫好。

00000000000



【点评人/龙马】虽然也算是看着龙 珠漫画长大的人,虽然也曾经把FC 上的那几个很有特色的卡牌RPG通 关过无数遍,但可能是因为MD上 那个天下第一武道会留下的阴影太

深、之后对龙珠的格斗游戏却一直提不起什么兴趣。 这次却在无意中被大怪同学硬拉来对局,被痛打一 番后对这个游戏却产生了些许兴趣。本作为了游戏 的平衡性。大部分角色的招式都有些其他著名格斗 作品的影子, 但是动画渲染出来的人物却很忠实于 原作, 快速的攻防转换和相对好上 手的操作让本人这种完全的外行也

能在胡按中找到格斗游戏的爽快感

(基本上对战还是完败……)

0000000000



【点评人/猴子】这是PS2上龙珠格 斗游戏中最出色的一部作品。和前 面几作相比,本作显然更注重3D格 斗的操作感, 在近身格斗方面做得 更严密,使龙珠游戏告别了以往只

掌 "发波"来重创敌人的历史。在格斗的过程中, 玩家可以通过空中追打+发波的方式构成10HIT以上 的打击,从而感受到龙珠游戏的爽快之处。和大乱 斗一般的(火影忍者)相比, (超龙珠Z)显然做得 技高一筹。从游戏的流行角度考虑,由于这些年来 龙珠系列在欧美地区有越来越红火 之势、所以这个系列必然会被 BANDAI继续发扬光大。我们这些喜 欢龙珠的饭丝们有福了。

00000000000



【点评人/北斗】作为日本漫画史上 不时出的绝对经典作品, "龙珠" 历来就是游戏厂商们赚钱的利器。 由于这次的PS2版新作是街机版的

移植作品,所以在游戏风格特别是 战斗系统等各个方面都与之前PS2上发售的同类作品 有不小的差别。比如战斗舞台就要小上不少,而且 空中的浮空战斗也不再像别的龙珠作品那样作为主 要战斗方式,整体操作上要简洁许多。本作同样加 入了类似角色养成的系统, 使用自己辛苦练出来的 强大角色与好友对战确实很爽。不

过如果作为一款单纯的格斗竞技游 戏来看,本作在角色的平衡性上仍 然需要作较大的改善。





色度传说||| 春粒图斯加特如是说

异度传说系列以庞大的世界观和独特游戏设计,在业界成名已有多个年 头。虽然我国的玩家对整个系列讲述的故事并不能完全了解,但仍然丝毫不 影响玩家对紫苑和KOS-MOS的喜爱、虽然本系列作品出品的周期比较长, 只是不久前在NDS上发售了前两作的复刻作品。在玩家的期盼中,为整个系 列画上句号的完结之作终于上市了。

DOO	游戏原名 ゼノ	サ ガエピソ ドー:	ソアラトゥストラはか	(语りき (語)
P34	NAMCO	7140日元	2006 07 (06
角色扮演	DVD-ROM	日版	1人	94KB

千呼万唤始出来, 完结整个系列的点睛之 作! 翘首期胎, 终圆玩家异度梦

本作可以说是该系列最优秀的作品、游戏系统证 玩家可以轻松上手,而且画面华丽绝对是跟随时代共 同进步的代表性作品。虽然厂商将整个系列的故事分 为三部曲, 玩家拿到本作距离上作已经有很长一段时 间了,但是本作的质量绝对让玩家满意,让玩家觉得 多日的等待与剔盼是值得的。

游戏的战斗系统分为两人类,一是人物战斗、一是 驾驶ES.战斗,这两部分的战斗制作的都中规中矩,并 不是十分复杂,但却不失乐趣。战斗的难度也非常适 中、可以满足各类玩家的需要。现在出品的很多角色 扮演作品都是先以极其复杂的游戏系统给玩家一个下 马威,随后玩家要花费很多时间来熟悉系统。然后才 能继续进行游戏,但本作却显然不属于那类作品。而 是用简单的游戏系统先将坑家拉入这个奇妙的世界、 让玩家在游戏的同时了解整个世界的世界观和厂商为 玩家讲述的故事。游戏中与敌人战斗也不再是踩地雷 式战斗, 而是玩家可以看到敌人的位置, 玩家可以利 用自己移动速度快的优势、绕到敌人背后进行攻击。 此外玩家还可以利用陷阱道具,让敌人陷入行动不能 状态,大大方便了玩家的战斗。机体的战斗更是制作



精细、玩家使用ES的不同武器发起攻击都要消耗一定 的能量,并且在能量足够的条件下玩家还可以对敌人 进行连续攻击,这样止确选择武器又是玩家每次战斗 必须考虑的问题之一。敌人总共分为三大系,每个系 的敌人各有强项和霸点、针对不同系的敌人、玩家还 要选择不同最合适的武器进行攻击。为了增添战斗的 变化性,在战斗中还会出现连携攻击。可以给予敌人 追加的伤害。在E.S.阿尼玛觉醒后,还会有三架机体连 携强袭攻击。在游戏中出现的BOSS的体力都比较 高、玩家更要利用好必杀技和阿尼玛觉醒、因此本作 的战斗可以说是看似简单却乐趣十足。

在冒险场景中, 玩家还要利用方块键破坏一些障 碍物才能继续前进。仅仅是这一简单的设定,厂商为 玩家准备出了各种不同的解谜方式,有时玩家要攻击 不可的障碍物找到秘密的小路。有时玩家要将不同颜 色物体攻击到合适位置才能前进; 还有些时候玩家要 从高处将物体推落,利用重力将地面的扩路石破坏。 因此玩家在游戏中还经常要动动脑子考虑 下,才能 继续前进,大大减少了重复相同工作的厌倦感。此外 本作恢复了商店系统的设定、玩家可以在与存盘点相 似的蓝色的晶体处义变道具,大大方便了玩家在游戏 迷宫并不算十分复杂,但偶尔也会让玩家迷失方 中的装备替换礼道具补充。

本作的画面非常华丽,充分发挥了PS2主机的机能。 游戏中不但人物栩栩如生,连场景都远近分明,玩家甚一找到出路引发剧情后很少有玩家会再返回,因此这些 至可以看出画面中的淡淡迷雾。与以前的作品相比较, 玩家从人物的形象上就能感觉出本作的飞跃,尤其是本系 列的女主人公紫苑、也终于在本作中摘去了眼镜,成为了 一名绝对的美女。尤其她泳装漫步在海岸边上的场景, 甚至会让玩家误认为是以画而称霸业界的沙滩排球

宏大离奇的世界观可以说是异度传说系列最吸引 玩家的特点之一,本作则在游戏进行中不断为玩家解



开以前系列中的秘密。熟悉这 系列的玩家更会越玩 越开心、越玩越有收获和成就感。而那些不熟悉本作 甚至没玩过前作的玩家也完全不用担心,因为在游戏 的辅助菜单中、为玩家准备好了前两件的精彩故事。 而且对游戏中各种异常状态、特技等在游戏中的帮助 菜单中也都有相应的介绍,刚入门的玩家也能很快上 手。虽然三部作品组成了整个故事,但本作的故事却 相对独立、而且在游戏的剧情中也多次交代了前面发 生的历史事件,因此玩家们完全可以拿本作当独立的 作品进行游戏。

本作的世界观宏大游戏场景也非常气势磅礴,但 是在游戏中却会让玩家觉得稍有不适。因为在冒险中 和进入城市中都没有小地图标明玩家所在位置,虽然 向。虽然在很多隐藏的角落内,厂商特意准备了优质 的道具或者装备,但由于玩家急于找到出路,而且在 道具和装备则成为了鸡肋。与冒险场景相同的是,城 市虽然规模庞大,但是其中真正对于玩家有用的建筑 却并没几个, 玩家想要到达指定地点, 必须拿出不少 时间来穿过这些场所。如果有前进时, 玩家可以知道正确的方向, 那么我认

为大多数玩家会先去周围那些岔路去 探险,然后再回头引发剧情……





【点评人/小沛】游戏的战斗分为两 部分,一是"人类"战斗,二是E S.战斗, 而且有通过剧情发展两类 战斗会交替进行,大大增加了战斗 的变化性。虽然战斗系统并不复

杂,但 样乐趣多多。尤其是在战斗中,在遭受到 定的攻击后。不分敌我都会被打到昏迷状态。而 旦陷入昏迷状态。则不能攻击敌人而且会受到很 多负面影响, 使玩家随时要注意对己方人物的崩坏 槽恢复,更增添了战斗的紧张感觉。游戏的画面值 得称赞, 发挥了主机的强大机能,

可以说是在PS2逐渐没落准备淡然 退出历史舞台之时,为PS2注入的 强心剂……

00000000000



【点评人/大镫】本作可以说是近期 游戏作品中的大作,而且本作的素 质绝对不负大作之名。前两部作品 不单是在日本,就是在我国也一样

· 吸引了大量的玩家。而本作则一定 不会让那些喜爱这一系列作品的玩家失望。战斗系 统虽然并不复杂但不失趣味,人物的形象让人一看 就觉得可爱亲切、尤其是那些熟悉前作的玩家、更 会感叹摘去眼镜紫苑的变化。冒险解谜部分更是恰 到好处、谜题的难度适中。游戏的画面更是有了质 的飞跃,有些画面甚至可以与那些 用视觉效果征服玩家的作品 较高 下。因此本作绝对是值得拿出大量

0000000000



【点评人/唯夜】非常欣赏本系列的 世界观设定, 更喜欢本系列的女主 人公紫苑, 尤其是有本作中摘去眼 镜的造型。本作虽然讲述的是未来 的故事,组织、人物、事件环环相

扣, 非常复杂, 但却不会让人觉得厌烦, 日语过硬的 玩家甚至可以将本作用来作为提高读解能力的练习。 本作基本保持了系列的风格、整个游戏以剧情为主战 斗为辅,但在精美的画面和华丽的人设背景下,玩家 丝毫不会觉得乏味。本作中的城市和舰艇的规模都相 当庞大、想要购买些物品道具要让玩

家跑上好长一段时间,但好在恢复了 商店的设定。玩家可以利用蓝色的晶 体进行消具的实卖。

时间进行到底的游戏。

点评人:大怪





供拳 里腊复苏

最强掌上格斗作品终于降临! NAMCO铁拳系列的超高水平移植传统如 今也同样延续在PSP平台之上。就算您曾经接触过街机原作,也很难相信这 样的画面效果出自一款掌上游戏平台。移植版中将操作感完美移植、并发挥 了PSP最大的硬件表现能力,力求在表现效果上接近原作画面效果。支持psp 网络通讯作战更能实现您与全球玩家切磋交流的梦想。

nen	TEKKEN DARK RESURRECTION			CERO
Lar	BANDAI NAMCO	5040日元	2006年7月8	
格主对敌	UMD	日版	1人(支持通讯)	160MB

要登陆PSP我定会笑他痴人说梦,而如今TK5的后续资 定之微小,打击连携威力之恐怖、强化压制能力之鞘道 科片居然以操作感、服饰要素满点移植的姿态登陆PSP 都非一般角色可比,韩国高于NIN在斗剧05中能以压倒 平台,这个事实到现在都令大怪有些不适应(无法想象 PSP的机能如此强大)。对应以前掌上平台进行街机格斗 作品的缩水移植惯例,在作品推出之前酆人也认为能将操 作感进行完美移植已经是PSP版的极限了,但当前几个月 看到开发中画面时,我的第一反应便是如果按比例缩小的 话,这简直就是一个完美复刻SYSTEM246基板能力的街 机版。而当游戏于7月6日正式发售后,拿在手上操作的 同时, 我意识到掌机格斗的新时代到来了, 如果便要我说 出一点遗憾的话,也只是十字键造成的操作困扰而已。

我作先抛开PSP版的TKDR不说,单独评价一下TKDR 这个TK5的最终进化版本。关于铁拳系列中的TK5我们 已经介绍过很多次了,TK5结合了系列中喧哗之极的浮 空,僵直以及COUNTER等强打击判定,并将TK4中已 经成型的细腻全3D操作架构融入其中。在舍弃了如推 椅壁这类争议比较大的操作系统后,游戏在画面素质, 场地设计以及喧哗打上感上都达到了系列最高水平。

款作品成为了TEKKEN系列中名副其实的教市作品,很 快扭转了TK4时代的颓势。作品获得了巨大人气是不争 的事实,但在格斗玩家1年多的摸索中,发现了作品本 身众多的设计失误。最大的问题集中在起身追打上,由 于TK5受身后不可防御的时间过长(这其中包括众多受 身方向),且TK系列一贯保持倒下敌人可迫打判定,所 以通常会造成 旦击倒对手使进行致死追打,被击倒方 一口几次选择错误受身方向或受身后防御姿态,便会很 快落蚁。其次,撞擘连携威力过大,对于几名壁连携强 除,3RP不浮空的修正更让其整体连携威力大大降低。 不远。除此之外便是角色能力平衡性的欠缺,在TK5中, 类似拳击手史蒂文,生化人布赖恩以及全新角色雷文在 内的上级角色通常在技能判定,连携威力以及有利不利。

性优势最终获胜,一方面是操作能力的稳定,另一方面 则其将这个角色的霸道性能发挥到了极致。在这个前提 下,NAMCO决心从角色相性以及基本操作架构上进行 改革,从TK5.1到最终形态"TEKKEN DR"我们最终看 到了这就近似乎完美的铁拳作品。



TKDR属于TKB的后续资料片。其制作的伟大之处在 于将前作中全部优点全部保留,这其中自然包括痛快异 常的直接打击判定以及表现力与威力并重的浮空连 操作的极端爽快以及基础操作系统的相对完善让这一携。由于同属于一个游戏开发引擎,所以作品的画面表 现更是比前者有过之而无不及,甚至还新近增添了众多 游戏场景。游戏操作系统方面更是进行了大幅度的革 新,特别对于起身可防御帧数进行了重新修正、被击倒 方通常有了足够的Bi间进行防御反击,打破了前作中一 攻到底的大利攻性质。在角色平衡性方面,在合理的基 础上取消了众多原霸道角色的物理技能,类似冯威扑面 掌的不利判定人人增加,地面王道追打技2RK的技能取 消等等。甚至在史蒂文方面将众多技巧抵消技进行了消 力角色来说,一旦将对手浮空后打上墙壁,那便离胜利 而对于以前的弱气角色则将技巧性能,新技添加作为了 首要工作,这点我们从豹王的整体实力大提升就可以得 到答案。新添加的两名原创角色更是延续了TK系列角色 设定气质脱俗的惯例,德拉诺贡夫的残忍以及LIL 的性

感艳丽都保证了一定数量的角色应用者。非原创新进角 色缕豹王虽然在剧情方面有了新编,但在技巧方面还是 还原了原角色的风采、众多怀念其角色的玩家可以重新以 他为本命角色了 而TK DR也成为自TKTT之后可选用角色 最多的一款TK作品,在可选用角色数量方面,如今当红 的几款3D格斗作品都难于其看齐。这点充分说明了制作 八组惊人的角色创造能力以及技巧平衡性把握能力。

作为本次这款PSP移植版来说。已经保证了完全操 作感移植的制作素质。在模式方面更是发挥家用版的特 长、除了设计有故事模式、街机模式、生存模式与练习 模式之外。尉场模式以及BONUS Games都突出了家用掌 上平台的娱乐性优势,在BONUS Games甚至出现了保龄 球游戏、玩家可以在对战之余为常金而轻松一下。Profile!个 人信息 1 模式中则保留了街机原作中全部的道具服饰,只 要在对战以及特殊模式中获得了金钱都可以用来打造充满 个性魅力的养成角色。除此之外,本移植作最值得一书的 便是对应无线网络通讯作战的Network 模式,由于现在 PSP网络套件组成异常方便,所以与世界各地的高手进行 对决便成为了可能。这点对于经常进行街机对战的玩家具 有相当的吸引力。对于普通联机对决方面游戏支持无线网 络通讯对战,操作更是极为方便。PSP的硬件组成决定了 十字按键相对难干完美操作,但加上软件附带赚送的十子 键盘贴就能够大大缓解技巧输入吃力的情况,笔者亲身操 作了一下, 附加盘贴后技巧输入还是很准确的, 手感也更 为柔和。游戏画面显示方面基本上达到了PSP硬件表现能 力的最高水准,虽然在角色边缘仍然有比较明显的锯齿。 总体柔化效果也不甚明显。但由于显示屏幕较小,这些显 示缺点不仔细观看是准于发觉的。何况以 款掌上平台作 品能够模拟出类似街机版的画质已经是个奇迹了。细微部 分的缩水并不影响作品优秀的整体表现力。值得一说的是, PSP液晶显示画面还是存在一定的残像问题,虽然并不影 响游戏以及对局的发挥,但长时间观看还是会产生比较明 显的视觉疲劳。对于一款在操作感与流畅性都能打满分, 画面移植质量可以打8分的掌上移植格 斗, 您还能要求什么呢? 本作绝对无愧

其堂上平台第一格斗游戏的称号,并相 信在很长时间内难有同类型作品超越。

0000000000



【点评人/北斗】 画面真的太好了, 就算我不是一个格斗游戏爱好者。 也被psp这款游戏的画面效果吸引 住了。这哪里是一个掌上游戏平台 应有画面效果, ps2平台的移植水

平也不过如此吧 开发小组挖掘机能的实力让笔者 佩服。在内容方面,游戏也同样贯彻了铁拳家用版 移植模式的一贯传统,包括街机模式。生存模式。 对战模式与练习模式等等一应俱全。更让人感动的 是游戏同样收录了街机版中IC角色可装饰的全部服 饰。只要在游戏中赚够足够的G、便 可以随心所欲装饰自己的养成角色。 网络作战模式也轻松实现了跨地域

作战,相信令很多高手兴奋。

0000000000



【点评人/小沛】以前不知道PSP的 机能能够达到多强,如今算是开了 眼。以TKDR的移植水平来看、 PSP的最高机能也就比PS2平台略 低一点点而已。这款作品颠覆了掌

上格斗游戏一贯画面缩水、操作感简单化的惯例。 真上做到近完美移植、操作感方面绝对完全移植不 说, 血血素质如果不仔细观察边缘与细节的话, 几 平完全把握住了街机原作中的表现神韵。并且PSP本 来使是一个掌上娱乐平台,显示屏的尺寸本来就有 限。高远了根本看不出边缘锯齿与 背景细节的粗糙。作品保留了街机

版全部的服饰与造型, 更是让小沛 兴奋、如今正在冯威培养中。

00000000000



随时感受到对战的乐趣。

【点评人/龙马】随着掌上主机软件 的逐渐成熟,PSP越发体现出其主 机机能上的优势。越来越多的完全 具备家用机囊质的游戏登陆到了这 台神奇的掌机上。《铁拳DR》的出

现的确是个不错的例子,至少可以在短时间内让一些 之前对PSP抱有非议的人们闭上他们的嘴。华丽的CG 与即时直面让铁拳玩家大呼过瘾,虽然较家用机版略 有缩水,但作为一款掌机上的游戏却近乎完美。多样 的模式与丰富的收集要素丝毫不逊于家用机版。两种 方式的联机对战可以让铁拳玩家随时 随地的感觉到游戏的魅力。对于铁拳 系列的热忠追随者算是有福了。可以

点评人:荇菜





洛克人ZX

除了第一次出现女性主角之外,本件其实并没有太多新意。不过对于 像 (洛克人) 这样的系列作品,我们实在无法苛求它在"创新"方面作出太 大的突破。毕竟很多玩家都是从很多年前一路伴随"洛克人"长大的,如果 贸然作出大的变动的话反而可能使他们不满。有时候想要创新,有时候却又 -说实话, 面对玩家们的要求, 厂商有时候也挺难做的。

	游戏原名·洛克人ZX			CIIO
Section 1	CAPCOM	5040日元	2006.07.0	6
动作	卡带	日成	1人	512M

件容易的事情。从1987年间世以来,它 让人感觉到制作者完全可以再用心一些。 的生命力已经延续了将近20年之久,不 不可能像FF、DQ等游戏那样大红大紫。 乃至 些细节都早已经被确立下来, 的时候,不得不更多地考虑到整个系 列的背景。

其实《洛克人》系列在家用机平台 台之后倒是有那么一点"焕发第二春" 克人ZX》的画面比起GBA上的几作。 影效果等方面有一些小小的差别。不过 512M的容量和全程语音到底还是让人

感觉到了一些硬件技术进步的优势。可惜的是、《洛 克人)在对NDS的硬件性能利用方面并没有很好的表。斗,则可以在很大程度上对游戏乐趣作出提升。这不一盘收集"等设置,通过收集各种道具物品来打开更 现。NDS的下屏有如鸡肋一般,在正常的通关过程中。能不说是(洛克人ZX)中最大的缺憾之一吧。 几乎毫无用处。虽然有人认为,在《洛克人》这种高 速的动作游戏中过多地使用下屏会给操作上带来。些。你不得不考虑到系列的背景。如果能够更加客观地将它。务大多难度不高,但能够获得的奖励倒是非常不错, 不便。但是很显然只要稍微动一点脑筋,下屏显然可 看成 部独立的作品,对游戏本身的素质作出一个中立 以比仅仅显示 "ROCK SYSTEM" 这几个英文有更好 的作用。例如在游戏中要看地图的话,还必须接下 START镍打开菜单,并且翻到第二页 尽管这个操

想要对《洛克人》这样一个历史悠 作也算不上烦琐,但既然有现成的下屏放在那儿,为 久的系列作品作出客观的评价并不是 什么不利用一下呢?虽然只是一个很小的细节,但是

在关卡流程设计方面、《洛克人ZX》并不是像传 断有新作推出:除了最初的正统系列之 统的过关游戏一样分成很多关卡,而是一整张连通的 外,还衍生出了X系列、Zero系列等等具有 地图,各个区域之间互相连接。当然,你并不是一开 不同风格特色的分支,这足以证明它称得 始就可以去任意一个区域,而是要随着剧情的发展逐 上是一部成功的系列作品。然而游戏类 渐得到各个区域的钥匙。个人以为,这种设计颇有点 型、受众等方面的限制也决定了它永远。 甲蛇添足的意味。既算不上什么"自由度", 又为玩 家的攻关带来了一些不必要的麻烦。由于游戏中并不 虽然它拥有较为固定的fans群体,但 是随时可以存盘,因此一旦Game Over之后就常常要 是你很难说大家到底是仍然保持着对 重新走一段很长的路,才能回到原来的进度点。而在 它的热情呢,还是出于习惯使然。整 《洛克人》这种以高难度著称的游戏中, Game Over 大量的时间花费在重复赶路的过程中。我们并不反对 挑战的价值的。 很难再改动。这一切都使得在评论它 制作者将游戏的难度稍微拔高 些,但是采用这种逼 迫玩家"重复劳动"的手法来刻意的拉长游戏时间, 就只能用"拙劣"来形容了。

> 本无法和ZX相提并论。绝对的平衡固然是不存在的, 设计出几场有针对性的、相生相克关系较为明显的战

> 当然,正如我前面所说的,评价(洛克人ZX), 的评价的话,应该说本作还是值得一玩。游戏的射击手 感和关卡节奏控制都可图可点,难度设置也基本上能够 令人满意,虽然还是会让很多玩家感觉到头疼,但还是



全程语音以及

没有达到"变态"的地步。游戏中有大量的BOSS战, 虽然不能说是"绝无重复",但是其中大部分还是都具 有自己的特色。对于一个动作游戏的爱好者来说,尤其 个系列中,不少系统设置、风格特点 本来就是司空见惯的一件事情。因此,玩家不得不将 是对于掌机的动作游戏爱好者来说,本作还是非常具有

另外,《洛克人ZX》虽然在重复可玩度方面没有 很高的价值,但还是设计了一些有意思的隐藏要素。 例如将游戏与GBA的(洛克人ZERO3)、《洛克人 在游戏系统本身,所谓的"双重Rock-on"系统 ZERO4》联动的话,就可以与著名的"八审官"所转 上早就已经辉煌不在,不过转战掌机平。 其实也并没有太多的新意。这色不重要,重要的是各一生而来的"八斗士"作战。而在游戏的某个隐藏房间 种变身状态的性能设计得缺乏应有的平衡性。ZX状态 中,还有恐怖的"真红·Zero"等待玩家的挑战。如 的感觉。作为NDS主机上的作品,《洛 是绝对的主力,无论近战远攻的能力都可以说是几种 果能够在这些战斗中取得胜利的话,就能获得OX金 状态中最强的。而其它各种状态,更多地只是用来通 属,使玩家的角色获得近似于Zero的能力。只可惜OX 并没有什么太大的进步,只是在爆炸光。过某些特殊地形、解开机关谜题,至于战斗能力就根。金属只能在通关进度中使用,而本作并没有一周目的 设定、通关进度只能用来继续搜寻隐藏要赛、而并非 但是如果能将其它几种状态做得更用心一些,为它们一开始新游戏。不能真正的使用OX状态来通关,也算 是一个小小的遗憾吧。最后,游戏中还是保存了"磁 多的隐藏要素。除了主线任务之外,在游戏中的NPC 角色那里也可以获得一些附加的任务,这些附加任 具有较高的完成价值。总之想要真正

"完美通关"的话,即使是对《洛克 人》系列非常熟悉的高手也得花费不 少的时间。



00000000000



【点评人/唯夜】本作的画面很难让 人满意,比起《洛克人Zero》系列 的几部作品来基本上没有太大的区 别。作为一个NDS游戏,对于下屏

的利用也非常有限, 几乎没有必须 用到下屏的场合。可以说,这个游戏就算是出在 GBA上也毫不奇怪。本作中的"双重Rock-on"、

"OIS系统" 等等虽然听起来很新奇, 但其实还是以 前那些东西而已,换汤不换药。任务制的关卡流程 和区域式的地图设计我个人不是很喜欢,像《洛克 人)这种游戏还是单线式的一直往

个方向跑就好。总的说来素质只能 算是中等,除了系列的忠实fans之 外,对于其它的玩家可能价值不大。



00000000000 【点评人/北斗】(洛克人)系列本

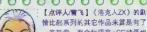
来一直是高难度动作游戏的代名 词,不过之前在掌机上出现的分支 系列(洛克人EXE) 却引入了RPG 类型的要素、《洛克人ZX》的出现

终于又为玩家们带回了纯正的动作游戏体验。其实本 作的难度并不算太高,即使是隐藏Boss真红·Zero, 只要多加练习并且有一定的运气,做到无伤也绝对不 是天方夜谭。各个Boss的设计都比较有特色,保持 了系列一贯的乐趣。我个人比较不满的是各种变身状 态的能力设计不是很均衡、基本上

用ZX就能包打天下,而其它一些形 杰主要只是用来解开机关。战斗能 力完全无法与ZX相提并论。



00000000000



一些新意,而全程语音+CG动画也 为fans们带来了一些新的感受(尽 管CG的画面十分粗糙,但总比没有

好)。在战斗中命中Boss弱点部位就能造成大伤 害,但同时也会降低获得金属的等级,这个设定很 有意思, 让人不得不在"安全过关"和"得到高等 级"金属之间做出取舍。当然了,这只是对我这样 水平的人而言。至于高手们应该可以做到两全其美 吧。最后连续的Boss战实在是让我

非常头疼。中间连存进度的机会都 没有,输了就要再打一遍,实在是 让人很怀疑制作者的'别有用心"









伊到丝工层 使大梦想

由日本Gust所制作的一系列角色扮演游戏系列,其最新作《伊莉丝工 伟大梦想) (Atelier Iris Grand Fantasm) 在6月29日上市,售价为 7140日圆。(伊莉丝工房 伟大梦想)承袭了系列作一贯的特色,本作还 是将重心放在RPG要素上。以"正统炼金调合RPG"为主题,结合角色扮 演、调合系统两大要素,带玩家踏入全新的《伊莉丝工房》世界里。

Dea	游戏原名 イリスのアトリエグランファンタズム			CERO CERO
P34	GUST	7140日元	2006.06.2	9
角色扮演	DVD-ROM	日版	1人	350KB

魔导书与炼金术士在湖面 丝伟大梦想与艾吉逃脱不

本作的主角是名为了探寻异世界而开始在各地冒 丝",踏上寻找世界上8本不同的'魔道书",以期 可以开启前往异世界的门。16岁的伊丽斯在本作终于 摆脱了副主人公的地位, 一跃成为游戏的女主角。而 在选型上也摆脱了过去年轻小妹妹的形象, 穿上了性 感大胆女人味道上足的服饰。这无疑让游戏更加容易 受到男性玩家们的爱戴。

本作的剧情可能有一点俗气、传说中在整个世界 散落了八本魔导书 (エルスク - ラリオ), 只要是找 到它的人就能实现自身的任何愿望。但是在这么多年 整个世界中都没有人能够找到这本神秘的魔导书。主 人公艾吉本来是以在异世界探索作为职业的冒险者 "ミストルース",和青梅竹马的女主人公伊莉丝 起进行水上都市的各种任务度日。从工会每天接受 任务,过着平凡生活的他们,终于有一天看到了能

至于游戏进行则是以 个个难易度不同、内容五 花八门的任务为主。本作的世界观构成风格清新,给 游戏玩家轻松愉快的感觉。游戏在水上都市展开,第 ·次乘坐都市里那独特的 "TAXI" 时候好像感觉自己



险的"艾吉",以及自幼被训练为炼金术士的"伊莉"务真是令人亲切无比。而在水上都市中提供给玩家任 务的NPC住民极为丰富,并且许多任务包括前面提到 找心上人的任务, 都与后面的新任务有前后关系 的。如果不完成某前提条件的任务或某系列任务的第 一步,是无法享受到系列的后期任务的。这一点很重 要,关于所有游戏的QUEST任务列表在本期攻略人行 道有所记载, 请大家留意。

> 本作还追加了系列作所没有的精灵"玛纳"要 囊,可在战斗中保护各角色,并能让主角们变身的 "Play Master装束" ,例如接受暗之玛纳的庇护后 变身, 连武器都会有所不同。这个设计无疑使一款游 戏更加耐玩,使用同 个人物可以体验不同类型的角 色,而在战斗中也可以通过变换不同的装束从而组成 一只适应不同状况的队伍。男主人公艾吉和可爱的涅 露在登场时都属于轻装备的战斗类角色,而通过获得 新的装束, 艾吉可以变身为忍者类角色、重武器类以 及魔法系角色; 涅露与艾吉类似, 不同的是她能通过 装束变为一个高效的回复角色,成为与强力敌人决斗 时候的守护神。

而除了遵循游戏基本流程进行任务外,也可以暂 时不进行任务而去异世界探索收集以及提升等级。在 异世界中不仅可以通过不断击倒怪兽来积累经验值。 还能在异世界里收集宝箱、草丛中或是怪物凋落的道 具,这对于提升炼金等级有很大的帮助。并且在对异 世界非常熟悉之后可以提高完成速度从而得到快速 通关奖励,这些物品中有很多都属于是唯一性质通 过其他手段是得不到的。另外一些特殊的炼金处方 只有在某些异世界里才能够得到,玩家如果想完美 诵关只有不断熟悉游戏中的几个异世界。从而提高 自己的探索水平。

战斗系统的进化绝对是本作进步最为明显的要素

之一,半即时的战斗使玩家有了更强的投入感,而武 器装备的速度(素早)一项无疑也变得更加重要。善 加利用角色之间速度的差别肯定会令攻关变得更加简 便,使区域进攻-集中攻击-集中回复做为一个易于 玩家使用的顺序出现在实际战斗中。各种装束之间不 同的特性也会影响角色在战斗中扮演的位置。比如战 士、白魔法使和黑魔法使在游戏中绝非某个角色单独 扮演,每个人都有机会扮演任何其中之一。

本作中角色的特级根据玩家具体选用某角色的哪 种装束决定。由于有了装束系统的支持,本作虽然只 有三名主人公,但是实际战斗中能够利用的技能却相 当相当的多。这也是大出人们意料的意外惊喜,由此 可以看出一个出色的点子或者新意对于一款游戏来说 是多么多么地重要。

而除了上述这些内容以外,本作的战斗系统有一 种类似终结技或决定技 样的设计,就是在一种特殊 的画面状态下通过对敌人的连打造成威力极为巨大的 攻击,并且随着HIT数不断上升,动作的连续性爽快 感觉也随之上升。这就是"バーストチェイン"系 统。善加利用不仅可以使攻关更加简易,那份爽快感 恐怕也会使你欲罢不能。

本系列在国内有些人将其称之为"炼金术士", 可见在游戏中炼金术是 种非常重要的技术。本作也 不例外, 多达几百种的炼金处方、成千上万的炼金材 料、其丰富程度就算在整个系列中也是数一数二的(本 期攻略人行道有全部调和表格)。虽然丰富性、专业 性上去带来的优势显而易见,但是对于不擅长这些或 是不喜欢类似内容的玩家无疑是一种折磨。可以说这 类游戏面对于新手玩家可能不大容易上手,本身半自 由的任务系统就已经让普通RPG玩家丈二摸不着头 脑,再加上这一万多字的调和表格、望而生畏敬而远 之那应该是能够理解的。

笔者本人无疑是比较喜欢"工房" 系列作品的, 但是游戏缺少一种成熟 系列本应拥有的稳重感觉。再加上上 述的某些原因,我只能忍痛给出…



000 00000000

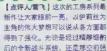


【点评人/北斗】GUST的"炼金术 士"系列在我国一直有着为数不少 的支持者,这次新作的推出,自然 又会让他们开心不已。与同样是以 伊莉丝为主角的前作相比, 这次厂

商对伊莉丝的刻画显然要性感成熟不少,相信也是为 了争取更多高年龄层的玩家吧。这次的故事发生在水 上都市,给人不少新鲜感,基本系统和玩法和系列作 品差不多,没有太人的变动。值得 提的是,本作新 增的精灵"玛纳"系统、让主角们变身的装束系统以 及半即时战斗制的系统、使得战斗变

得更加丰富多彩:不过相应的,伙伴 数量的减少就有此让人不满了。推荐 喜欢该系列的核心玩家购买。

000000000



大的炼金内容都是系列游戏中的顶级水平。但是本作 的问题就是对于新手玩家接触本作所做的指南内容太 过于不明确, 很可能导致新手玩家接触本作很短时间 内就打起退堂鼓。据说那多达 万字的全部炼金调和 列表可以说不负"炼金术土"这个俗名,但过于繁杂

的炼金系统恐怕会无端耗费玩家过 多的精力。不过本作那半自由性质 的任务系统却绝对是游戏亮点, 许 多系列任务产生了另类的乐趣。



00000000000 【点评人/猴子】《伊莉丝的工房-伟大的梦想》是整个"工房"系列 的最新作。玩过一阵游戏之后感觉

最醒目的就是全新的战斗画面与战 斗系统。不知道是不是受到了(北

欧战神传》的影响,不仅两作画面表现方式类似,而 且 "バーストチェイン" 系統和(北欧战神传)的决 定技系统的相似度也相当的高。其实在3D画面泛滥的 今天,适当在RPG游戏中加入一些风格清新的2D画面 是相当省力又讨好的方式。本作中伊莉丝的形象有了 变化,相信也会提高她的人气。众多

的炼金调和处方和多到吓人的炼金所 需原料列表也使得编辑部内某人一次 性获得"表王"这个神秘称号…







本作的战斗系统非常有意思,虽然画面比较粗糙,但是战略性却很 强,绝对值得一玩。 □文/雷飞

DEG	本+,译名 银;	可天使2 绝对领域	或之亡。	CIRO
FOZ	BROCCOLI	7140日元	2006 06 2	2
即时战略	DVD-ROM	日版	1人	267KB



本作的主人公都是英俊少年和是丽少女。 現家在游戏 計可以應受到青春的魅力, 并会喜欢上某中的个性人 动, 虽然本作故略性很强, 任配起来并不膏力, 熟悉 原作的记家, 更不应应倒过本作。

表列少年的传奇故事。清纯少夏的美丽传说》

系统指南

本作分为战斗和日常对话两部分,其 中对话部分是为了引发剧情,玩家那进入 母艇的房间内找人交谈,尤其是那些红色 的房间,更是玩家必须进入的场所。在对 话时,按三角镶突进,按方块键看对话记 录,按圆圈键结束本句对话,按STAFT键 可以跳过游戏动画。

在对话场景中按下SELECT键,可以 跳出菜单,ロード,读曲记录:セーブ・ 存盤 オブション、调节游戏设置;ゲー ムをやめる。退出游戏。

ムをやめる。 退出游戏。 战斗部分則比较复杂,玩家的机体和 敌人的机体就像棋子—样显示在屏幕上,

第1章 入队ルーソエンジェル

カズヤ和飞空柳艇进入了磁舰、在这 里力ズヤ见到了传说中的纹章机,而这些 纹章机则是为ル-ソエンジェル队特别。 配置的武器,并且全部都是在NEUE发现 的紋章机。更让カズヤ惊讶的则是这里 的舰长タクト准将竟然只是一名跟自己 年纪相仿的少年。在他和少女樱薰的独 特欢迎方式下,カズヤ正式成为ルーソ エンジェル队队员。カズヤ以前一直在 教官的教导下努力学习,这次则是他第 一次成为独立的队员完成任务。对男性 恐惧的樱薰与男人完全不能接触,就连 出于礼貌的握手都不可以, 而舰长大人 仿佛是非常享受那种被她扔出去后自由 落体摔倒在地的痛苦, 因此经常成心地 将自己的手搭在这个惧怕男人的小妹妹 …而这里的规矩却是不看官衔,



1 与动画完全相同的游戏画面。



在对话场景中接下SELECT键,可以 玩家要对己方的机体下达命令,然后让它 菜单,ロード,读曲记录:セーブ· 们自动执行。

> 宇宙并非只有一个,而是多重存在,被绝对的神殿统治。随着时光的流逝,通 向神殿的大门已经紧闭。在遥远的未来, 将在白引翅膀天使的指引下再度打开……



1 地人战斗后,那小情样表示机体。 不察都是平等对待,连互相称呼都不许 叫出官衔,这样的队伍虽然也许看起来管 即不够严格,但是却可以抓什队员们的 心,让大家从心家对集体产生热缓之情。在 舰长大人的带领下,为X7步黎贝了整个号 舰,并且和全队队员见面。这里似乎只有 舰长和力X7步是男人,其他的黄金是炎龄女 影,不过这些妹妹们却全部是身怀绝技。 (接们, 凡2键切换接层。)

第2章 兆し

尽管カズヤ还是新人,但大家加对他 非常热情,如同对待自己的充人一样。这 让カズヤ更是感动异常。小队成员们虽然 都是妙龄女郎,但是她们七人却都不是泛 泛之辈。 兰花是绝不以输的格斗家。 ミン 准备的命令。这次接近的敌人还是不够别。 数量与规模都不小,而且是有计划的行动,而且不肯与规律都不可以 动,而且不肯与我军通话,但似乎并不是 普通的 海溢",因此规长嘱咐人家一定 要千万小心行动。

而这次更让カズヤ负责战场的全体直接指挥,这让カズヤ大吃一惊,也许是因

为上次战斗中**カズヤ**的表现出 众,因此舰长大人坚信**カズヤ** 的能力,放心大胆地特指弃权 交给了这名新力。虽然这次袭 去的有勇勇,但大家却毫不良 惧,樱獭也主动要求参加战斗。



ト別是人が団家的人小班. フォルテ是专 业的火器专家・・・・ 但最厉害的还是樱薰、 她的运气是常人难以想像的好。仿佛是有 神明在保佑羞她一样。 沈宴剛则驻宋,又 出现了新的敌人,少年舰长立刻下达战斗

担任指挥第二战

●胜利条件: 故舰队全灭

●失败条件: 合体纹章机被击毁、母舰 被击毁

●作战要点:本战由于敌人的妨碍液、不能使用指挥系统。因此要让力太十现场情况。这次的战斗也与上次的一对一战斗完全不同,现家要对机体下进程。今,而日必须注意构是如果机体能量性尽,则会一切行动不能。使用左桅杆连接行动机体,L2键替换机体,接住左握杆后,按固侧键指定行进用的,遭遇到敌人时可以下达攻击指示。如果指向已方机体,则自动执行护卫任务。返回母舰后可以对机体进行修理与特给。27



1 金和约大地图,一类分为四层

机体出场动画做力十足!

可以自动修理该护卫机体,但不能回复 能量。如果技下方块键,则可以对全部 绞章机同时下达命令。如果想弄机体情 找,则需要按下R3键,再按R3键则返回 到母颠画面。图标在设章机上时,按三 角键可以详细地设置行动方案。

数人的数量很多,但是能力却很 弱,起胜他们并不考花费很大心血。在 战斗中要会三机之力,注意逐个击破敌 人。只要不让我军的机体单独行动便可 逐渐将敌人消灭。还需要注意的则是不 零让机体冲损过于靠前,免得母舰暴震 在敌人的难火下。战头胜利后返回母舰 内,继续去那些红色的房间引发励情。



●胜利条件: 击毁敌舰 ●失败条件: 己方机体被击毁

●作战要点:毫无难度的一战,只要按指示向敌人母舰发射子弹即可轻松取胜。





《东京書外地》是SEGA开发的羅姨格斗游戏。当时在日本国内 外的影响都很大,这次的移植是预料之中的事情。 □文/親子

	本三译名 东	京喬分 也		Ciro
For	SEGA	25001 元	2006.06 30	1 1 1 2 7
OF VENEZING	DVD FOM	E唯	1 2 /	75K 3



"歸藏棒千"不用于《传晚》和《天晚能力》这样的刀 侧时旋作品,立人参引使用的不是棒材的或器,但是他 创于中的千服器械把不容小额……婚失与瓦块茶飞。鲜 血夹乡阳一色,这就是都市边缘的智能生活。

DOGMA 包当年 意气风发 挥斥方道之作终于归来

SEGA書近個作的2500景列達量。 有不小在当年上提供证 天太內子什 《东 派書外地》正是这样一部作品。作为。 連結斗30作品。 (京京書外地》不能《朱 · 採力》一年初刀到着。 但是指挥到支 的威力也不容小视。 平心而论。 與然的 此的角色都是在新头干燥的小人 本件的样斗。與建功值得新費。

作为SEGA 的AMS研在MODEL2多板 上开发的器械格斗游戏,本作是为了挑 成AM2研制的另一3D对战工牌作品《格 中之蛇》(Fighting Vipes》以及NAMCO 与他到际上的《境之形列》,该海戏 连接出 立制度动业界,就是体量为 体测MODEL 2上转极效果的游戏 590万多边形演算,复杂的光源计算。 化、变形、半透明。回旋放编等各种 同时处理后得到的是面别或的画面和最 为流畅的逼真对外。可以说是不是色于





《VR战士2》的超级游戏。

本作首先于1996年在荷利上推出 接着在1997年移植命了SECA SATURN 当时为了保证游戏的品质 医蒸使用了保定的容量。追加了很多面料,也开 机工格与游戏使用2家光真的先河(似乎 有了格与游戏使几个是这样的 带物真的 除外)。应该该SS和MODEL2还是存在一 定差距的。所以在很多人影中,原次等 核并没有比《VR战士2》成功多少。不 此作为SS上SEGA自己开发的378 斗器 对。还是吸引了很多示象。

到了1998年,这部作品又被移植到 PC上、成为SEGA PC系列游戏中的亮点 到2008年,随着2500系列的移植,继 《VR战士2》和《格斗之蛇》后、《东 京青外址》也来到了PS2的平台上、现在 就让我们来看一看这个在东京夜色下不 为人知的故事吧。

体构化

1334011

游戏的故事情节本身很有日式风 榜。讲的大概是在来来的世界中。由于歧私的影响,人们建造了新的东京。 (EVA?)。在这里有许多由不良少斯年级 成的团体。经常从事街头斗殴活动。游戏 专会地盘。在经过多次大规模冲突。造成 许多伤亡事件之后。各团体为了减少损失,决定停止暴力对抗。号召不同组织之间进行一场公平的比武会。由各团体的代表出席并比试切磋武艺、胜者可以拥有支配各组织的特权。然而,事件的幕后远不像组织里的成员们想的那么简单

木林的

游戏的基本操作和角色共通技

本游戏作为SEGA的作品、延集了 「序操作的风格」以下,K G构成了严 而的特斗体票。上 平,二段攻击的 而合使游戏的操作包含了极强的战高于的 战斗模式是一样的,以中下没交对击牵制 对手,技术机会施以上段或上下均结合 的连续技便对手浮空。空中运击后再引 地运击。想要做到这一点,除了要以 所有的,以在下面、除了更加。 为于故我角色每个相式的细数了解 也是必不可少的。基本上、只要掌握了 不同少数可能,被事权对话中处 是有一个。

American Company	nous was a second and their
字號/左孫料	控制角色方向
C.	K 陽腿
×	I 器压) P
2	P(武器)
J	G (防御)
11	P+G
12	P+K
R1	P+K+G
B2	K+G
老共通技	
争地连击	8P/3P
建设-文书	8P/8K
起身攻上	起身途中KKK or 2+KKK
基本投技	P + G
9 本五续技	PK / PP/PPP

DOGM

182移植版追加的要素和隐藏内容

■PSZ版通加模式: 这次的PSZ版案质高 干SS和PC版本。除了ARCADE模式: 对 该模式: 没有体力回复: 连续接受对手 挑战的SURVIVAL (生存)模式之外。 《东京番外地》与《VR战士2》和《格 斗之配》移植一样: 为了满足玩家的需 来而追加了新的要募。

■TIME ATTACK模式: 为SLEVIPAL模式不同。在取得一场胜利之后,角色的体力可以得到完全回复。但是仍然不允许有一周失败。最后会把总的格斗时间计算出来。

■REPLAV模式。在対COM和IP成的时候、毎一场比赛終了之后。可以将对局 物理等记录下来、一块M的证记卡可以 有等す了场功能的录像。大家可以将自己 打得賴彩的一场比赛存填下来。在 PRELAY MODE中 提等"LOAD REPLAY FULE:現者。另外游戏光盘本身合有 AROACE版高手的对战灵像。可以选择 "LOAD SAMPLE FILE"来播放。自认为精斗能力有待提高的玩家们可以现 康这些录像。在现署所有REPLAY录像 的时候。玩家可以用左搖杆控制视舟 用上2/R2观看 慢动作。将每一个壳点和失误看得清 清楚楚。

●版數模式,在当例包计多率测色的新 像、SEGA的工作人员绘制了大量的享 图、成品图和50連模图、在SEGA 的区域。 在SEGA 的工作人员绘制了大量的享 图、成品图和50連模图、在SEGA 成为200年。 无常可以通过新迎的的改赏模 式来观看这些宝贵的安料,在OPTIONS 中选择GAME ARCHEVES,就可以看到包 括以前没有公开的设计未完成的作品。 以及没有音场的候补服装,能置道美具 表个角色序属图像的镀标。 影切直管表 源星自己的搜集软、罗可以登储本游戏 的官方周妈,在EXTRA内鲁中下蒙高清 解作的學练等抽料。

关于游戏画面的调题

横游戏画面不够细数的玩家们 I) 以在CPTIONS中的DISPLAY SE:TIMAS 中调整画面的位置。以及选择3种不同 的画面解析度(486×384、512×496。 512×448) 并且可以调节电视显示 (480)或著48011 另外在GAME SETTING里也可以设定游戏的速度(57.10帧,移或者50帧/形)。这些都是借助 PS2机能双游戏的优化。

→游戏画面调查到512×448之后,异把电视分解率调测4886,就可以达到接近构机的效果。









变得模糊不清,喜欢这种游戏类型的人逐渐多了起来, 日式RPG就此成为独立的门户,以独特的姿态,在东方 大地上崛起、拥有了自己的玩家群。

角色扮演游戏之所以受到玩家的欢迎,一方面是因 为它具有故事性,能够吸引一部分喜欢故事情节的人, 另外由于早期的标准RPG都是指令式的,玩家不需要有 很敏感的反射神经就可以进行游戏,这就使 些动作游 戏苦手的人们能够找到一片适合自己的天地。"你拍 一、我拍一"的回合制作战方式成为早期RPG必须遵守 的严密规则。

随着游戏业自身的发展,东方RPG本身也经历着种 种变故。由于不同的开发者对于RPG的方向持有不同意 见, "勇者派"和"反勇者派"逐渐形成并且对立。"勇 者派"自然是以DQ为代表的游戏,坚持文字信息为第 表现手法的老传统、主张通过练级来打倒强大的敌 人,让玩家体会到艰苦修行之后获得的短暂快乐。而 '反勇者派" 名目众多、除了(女神转生)系列走的是 (巫术)和〈魔法门〉的迷宫路线之外,《最终幻想》、 〈伊苏〉、〈赛尔达传说〉、〈火炎之纹章〉的表现形 式完全不一样。其中一部分RPG的动作要素或者战略要 素逐渐成为这些游戏的主要卖点,动作RPG和战模游戏 在后来成为独立的游戏类型,走上了与正统RPG不同的

随着角色扮演游戏在日本的发展,RPG突破了原先 局限于〈龙与地下城〉的世界观,采用了新的环境、新 的角色和新的故事。角色的移动方式除单纯的步行、乘 船和瞬间传送之外,空中移动和特殊交通工具的引进使 游戏的世界在客观上不得不变得更广阔,玩家们要来往 于大陆、海面、海底甚至太空中。有的交通工具甚至成 为一个游戏系列的标志,如FF中的陆行鸟和飞空艇, DQ中的马车等等。而近未来世界观和科幻内容的引进 使日式RPG彻底脱离了中世纪背景的限制,使玩家们接 触到新鲜的空气。

到了8位游戏机发展成熟的时代,日本RPG生产厂 家也已经成熟化,有几个厂商专门靠制作角色扮演游戏 来为自己创造利润,并且每生产一作都要大卖一笔。广

RPG, 全称是Role Playing Game, 角色扮演游戏 是将FF、DQ、传说系列甚至未发信的(蓝龙)等游戏 在话下,魔法师这个角色本来在中世纪属于"异端", 元祖、日本人是算不上的。

(Tactical Studies Rule)制订规则的纸上角色扮演游戏 面上进行斗智斗勇、无声无息的较量。这种角色扮演游戏 是它们在东方的后代。 被称做桌面交谈式RPG (Table Talk RPG, 简称T。 RPG] 。当个人电脑逐渐进入人们的生活中之后,终 游戏习惯,对它进行了改造。对于新接触这个类型的玩 于有人将它移植到了PC上面。这才有了后来在PC上鼎。家来说,这样做也是必然的。首先是人物形象的变化, 鼎大名的《巫术》(Wizardry)、《创世纪》(Ultima) 在主机制能受到限制的时期,人物在屏幕上只是个符号 和 (魔法门) ((Might & Magic)。

最初的PC RPG画面极为简单。当时的电脑图像处 理能力及其有限,只能用文字表示游戏进行的状况。像 物的形象,看上去顺眼很多。其次就是游戏中的各种效 1980年的《游侠》(Rogue),主人公在屏幕上仅仅是 个@符号而已,而敌人是由字母表示的,看上去枯燥无 承了巫术式作战的系统(战斗信息全部用文字表示)。 比。游戏的主要过程体现在文字的表示上。像"××对 而FF从2代开始就改为敌人和我方头上冒出数字来表示 数量也不断增加,这样一来必然会出现良莠不齐的现象。 ○○发动攻击,○○损失**点体力"这样的信息反复 体力的下降,既形象又有趣。另外,日式RPG的剧情方 但是市场的规则是无情的,经过一段时间的跟风模仿, 出现在屏幕上。敌我双方轮流出招,用物理攻击和魔法 面大人得到了强化,玩家不再是单纯地为了打倒某个魔王 必然会有一部分质量低劣的游戏被淘汰掉,剩下的则是 削減对方体力,以HP先耗尽者为输,而双方的攻击力 而钻迷宫打妖怪,而是在广阔的游戏世界里大展身手,上 质量过硬的好作品。 和防御力又取决于他们本身的能力和装备。这就是最基 演一出出或感人或无厘头的游戏时代剧。为了表现这些 本的RPG规则。《巫术》PC版推出的时候,使用了3D 过场剧情,RPG制作者运用了各种当时最先进的手段, 效果迷宫冒险的画面。

之意。每当人们谈到游戏机上角色扮演游戏的时候,总中增加了许多虚构的要素。骑士是作战的主力,自然不 都纳入讨论范围,然而如果归根结底要说到RPG的真正。但是他们的魔法攻击能力以及魔法属性的相克使游戏变 得多样化,所以这样的职业反而成为RPG不可缺少的部 最早的角色扮演游戏起源于海外。由TSR公司 分。僧侣负责回复,在教堂里可以替人解咒、驱毒,甚 至可以让死人复活,这也成了RPG游戏的定律。而其他 (龙与地下城)(Dungeons & Dragons)以中世纪幻 的职业也拥有各自的特点,总的来说,西式RPG是RPG 想故事为背景,让玩家们在游戏通用规则的指挥下在桌。游戏总的起源,而现在受很多读者喜爱的日式RPG,则

而已。相比西方RPG中没有人物造型(如巫术)或者积 木人一般的形象(如创世纪),日本RPG多采用Q版人 果的表现。早期的DQ和女神转生还算是比较忠实地继 最初RPG的世界观基本上都继承了《龙与地下城》 些手段的运用,玩家们越发觉得RPG与电影之间的界线 精神的游戏开发人。

当时RPG对人们的影响。在许多人看来,能够在游戏世 界中扮演英雄的角色是一件很享受的事情。而与任天堂 对抗的SEGA和NEC、在开发自己的新主机时都将角色 扮演游戏的开发放在比较显眼的位置上,这才有了《梦 幻之星》、《伊苏》等一批名作的出现。

在8位机时代,出于主机机能和容量的限制,游戏 的画面和音乐只能在有限的范围内做到最好。幸亏有植 松伸夫、杉山弘一这些大师级的作曲人物存在。我们才 能在FC上听到貌似简单却并不平凡的音乐。16位游戏 日本人在引进RPG的同时,针对东方人的审美观和 机的出现使负责美工和音乐的开发者得到了冲破桎梏的 机会、尤其是SFC同屏256色的显示和能够很好模拟管 弦乐的PCM音源,使玩家面前的RPG世界变得更加精 彩。基本上,在SFC最繁荣的那几年里、各大厂商开发 的优秀RPG不胜枚举。而喜欢RPG的玩家们则每隔一段 时间就要牺牲一次自己的钱包,再在电视机前牺牲掉自 己无数的脑细胞。这样的队伍随着接触游戏者的增多而 壮大。就这样,一个巨大的RPG消费群体形成了。随着 这个群体的发展。生产RPG的厂家以及每年出货的作品

到1996年为止,发展了10年的角色扮演游戏已经在 全部游戏中占有相当大的比重,从FC时代诞生的几部 如蒙太奇式的镜头运用、大容量过场动曲等等。通过这一大作都取得了辉煌的成绩。这一切需要归功于拥有进取



	本刊译名、巫术	÷		CERO
	ASC II	5800日元	1987.12 2	2
角色扮演	卡曲	日版	1人	电池记忆

在PS2上仍推出续篇的(巫术) (Wizardry)系列,虽然诞生在美国、何却当之无愧地成为日本乃至 世界RPG游戏的真正原点。到底 位至木)是怎样的RPG作品呢? 初,〈巫木〉系列只是通过电脑将 美国的集上益智游戏(Table Talk)的游戏系统忠实与规的RPG作品。 内容主要是无体上的冒险与成长, 以及在迷宫中不停地搜集宝物,并 目打取除物获得胜利。







音家 用 机 。 直到 1986年《勇者 字 恶 龙》在FC 上横空出 世,从此才开包了家 用机RPG的先河。 1987年,《巫木》 也移植到FC 上。



话题回到《平木》,一款游戏既作为种游戏的元祖,其本身又太受欢迎,那么制作馀篇就一定是顺理政章的争。到目前为止,《巫术》系列包括工经续作、外传、资料篇,合计在家川机(包括草木)上已经推出了26版作品,完全无境于RPG巨头的对号。说到正途综作,前4代的游戏系统几乎,脉机承、从第5八开始。《巫人》系列开始了水带水变的发展。到了2003年12月,正统综作的最新作《巫术》及保达和时的咒文附加了效果范围、列队的概念更加复杂化,以及职业的特性更加明显需要。时至今日,是新作的(巫术则即显等等。时至今日,是新作的(巫术则即显等等。时至今日,是新作的(巫术

(巫术) 系列提

驱使着华丽的剑技

和魔法的RPG。在

闭塞的空间中。不

停地重复替讲改与

防守, 仿佛可以听

到敌人和自己喘息

是以工統进化为目标,将桌上鱼酱游戏的 自由度和严密的系统。相互调和产生的一 款全新的优秀之作。然而在西或PG没落 的今天、〈巫术〉的发展毕竟举步雄蹑, 想取得过去的辉煌是很难了。

《巫术》



,順便給大家看一看,这是尚 式RPG原型《龙与地下城》MD 能的标题画面

WARRIORS ETERNAL SUN

THE PER HOUSE PROPERTY OF THE

一便为FC上出現成样的负责。不知道就家的企作何思想。



m

本刊译名 真		・女神转生		CERO
	ATLUS	9800日元	1992 10.30	
角色扮演	卡带	日版	1人	电池记忆

199/年、「本作客商咨史的小说(数叫悉廣物语 女神结牛) 符PC上號制作成游戏、随后,这个游戏不同一年被影槌怎下C上面。这也是(女神转生)系列游戏化的原点。这之前的 RPC都和(勇者千思龙)一样,庚承中世纪的人员有知免影的要素。而(女神转生)则将妖怪与数字化的料技结合在一起,使玩家可以和恶魔对话、并将其收为同律,还可以让不同的致魔合体。这种独特的游戏设定使FC豆实们惊讶不已,随后则派现出一大批(女神转生)的支持者。

到了1992年,新的《真·女神转生》系列 游戏完全独立丁《數码恶魔传说》小说原著之 外,成为原创的作品,《真·女神转生》不但



TPC RPG的精华种战5PC,鱼角角分战中 吸收了〈数码恶魔传说〉的系统,更将 其强化。而游戏的世界现也比原来更加 趋近于现实,使玩家产牛了更强的代入 感、从而获得了巨大成功。





D&D的游戏画面,与另外

一款西式RPG《魔法门》十分

相似、都是衠视的视角。





在游戏中寻找自我虚幻与现实的结合

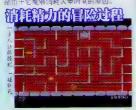
《真·女神转生》当时面对的玩家,多数是和主人公年龄和人生经历相仿的学生。在目龄的过程中,玩家们可以多多少少看到会自己的影奇个人的心里想会有一些阴暗的东西,游戏通过揭示主人公内心斗争的过程; 把无数玩家的内心心斗争的过程; 在玩家類似主人和恶魔对话私时候,有时他们会爱看读手魔鬼正是自己恶的一面。



当游戏主机进入32位时代的时候。 主机机能的提升使玩家们面对的游戏世界更加处大复杂。而《女神转生》系列也开始了分化。《女神异甸理》、务列成为PS主机上知名的作品。借助PS的机能将画面发挥到很高的水平。到了PS2上,带有外传作疾的《恶魔召唤师》把玩家半回自920年代"大正"年间的日本,至今有许多玩家还在期待新作。

Ì		本刊译名 多響	17月ノ塔		CERO
ł		NAMCO	49001 元	1985 08 C6	94949
1	角色光凍	ト帯	日版	1人	申池记と

4.射击游戏STG与副作游戏ACT占 流示IIC专项期、特"APG"作为游戏类 型的新名词,带入FC平台的就是这款叫 作《多鲁亚加之塔》的孤高名作。作为第 一款证生于日本的RPG,游戏细致的舞台设 计、剑与魔法的幻想题材、都证明了日本人 制作RPG游戏的天赋。塔足游戏的主要场景。 并且每 层都隐藏着宝箱、但能顺利得到。 物、可不是一件容易的事。由于游戏中儿手 没有给出明确的提示,所以在探宝时只能负 借研家的经验和耐性。虽然是一种相当辛苦 的"根性"较量,但是当年仍有无数的玩家 乐此不疲。在当时,这种充满自虐倾向的迷 空深险游戏能够拥有成于上方的支持者,也 是由于它能够消耗人量时间的原因





1 FC海的《各套亚加之塔》后面很简单



60层的高塔对于玩家来说并不是 件 轻松的事情。但是到了顺层,还是有踏中 陷阱而坠落的可能,真是叫人抓狂。

然后用剑去"葫" 敌人。注意不同的敌 人防御力不一样。





遇到敌人的时候,要一直接住攻击键

的许是难度太高的原因, FC 版的游戏中存在着选关秘技。 对于没有时间进行磨练的玩家 来说, 这无异干救命的稻草。







本作在街机和FC上推出之后,详细记 载游戏方法和宝箱位置的'攻略本"也应 认而生。这是游戏攻略本的第 次登场。

Ene	本刊译名 赛尔	以达传说		CERO
	11天堂	2600日元	1986.02.21	- Control of
动作角色扮演	FCn兹碳	月版	1人	电池に忆

与FC磁碟机同时出现的作品。由上 借助磁碟机的机能, 有游戏中初次实现 了磁盘存储 这种与PC相似的存储方式 比密码记忆要方便很多, 所以受到许多 玩家的欢迎。《赛尔达传说》系列的开 发者和总制作人正是缔造大金刚、马里 服等知名游戏的游戏界里神一样的人 一宫本茂, 他在这个游戏里注入了 任天堂对于游戏制作的独特理念。创造 出很多不同凡响的难解谜题, 以及各种 造型奇特的 怪物。游戏中也存在着让玩 象们兴奋不已的宝库、使当时玩这个游 戏的人对于寻宝相当沉醉。由于是动作 RPG, 所以(赛尔达传说)很注重操纵 性,本作是按A键攻击,按B键使用各种 道具,并且在以后成为规范。



人公孤独的宿命。林克从始至终没有一

的力量去挑战邪恶的, 这也显示了勇者

只身犯险的英雄本色。不过也设办法,





在游戏中,一些宝物是可以在商店里 购买的。所以在RPG的世界里、金钱的地 位也是相当重要的。但是〈赛尔达传说〉 里的怪物并不是在被干掉之后都会掉下钱 的, 所以要攒下足够的金钱并不是容易的 事情。但是在游戏里,通过"谜之森林"

33333333333

之后可以到达一片墓地。这里隐藏着获得 大量命钱的方法。首先要攻击漂浮在墓地 里的幽灵,随后会出现假幽灵。这时将真 正的幽灵消灭,假幽灵就会变成大量金钱 和宝物。在完成拯救公主的任务之后,林 克可以进入隐藏的"里・赛尔达"迷宫。

↑主人公可以使

用各种道具帮助

己进行實驗



还是相当严密的。而且还有隐藏的选 "里、事尔达



	本刊译名 勇	音斗恶龙		CHO
	Enix	5500日元	1986.05.2	7
角色扮演	卡带	日版	1人	密码记忆

《勇者斗恶龙》作为正统日式RPG 老生常谈的作品,经常成为玩家们讨论 的话题。(这种情况无论到哪里都是 样,实际时间我们上一期也专门制作 了DO诞生20周年的特别专栏,还记得 吗?) 作为家用主机上第一个主动的 RPG游戏,《勇者斗恶龙》的地位是不 能撼动的。从1983年7月FC诞生到1986





↑这就是本作的片头,真正意义上的目式RPO 就是从这一代DQ开始的。



的任务、是非常典型的RPG剔情。

的时间。虽然这台主机在日本已经确立 了家用游戏机的霸主地位, 但是它上面 的游戏仍然以动作和射击类型的为主。玩 家们在投入其中的时候,对于冒险的 "过程"十分重视,但是对于游戏故事 的内涵却并不怎么在意。(像玩《魂斗 罗)的玩家, 很少去想外星人为什么要 侵略地球,而一代结束之后为什么又跑 出那么多怪物、起码在中国是这样)因 为动作和射击游戏的主要部分仍然在手 柄的操作和玩家的反射神经方面,而 RPG游戏则不然, 玩家必须看明白剧情 才解特斯xx进行下去,把则就会卡住。而

年5月DQ出炉,FC已经发展了整整3年

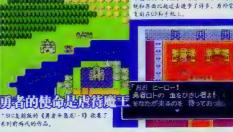
游戏进行的过程也与其他类型的游戏大 相经度。战斗的时候玩家看不到主人公 的神勇英姿,只能看到怪物在眼前出现。 而唯一能够表示主人公和怪物之间力量 变化的就是一行行的战斗信息文字,这 也是RPG的基本特征。

STORES ABES 由于技术的限制、游戏里有许多不自然的地





彪蓝 代的故事和原著一样,但是操作系 统和界面比起过去进步了许多。另外它还被 复刻在GB和手机上



	本刊译名 最终幻想			
	Square	5900日元	1987 12.18	
角色扮演	卡带	日版	1人	电池记忆

(最终幻想) 系列是继(勇者斗恶龙)之后又 个出名的RPG系列。和〈勇者斗恶龙〉不同的是, 〈最终幻想〉的游戏表现手法走了一条不同的路线。系 列的最初制作人坂口博信在设计游戏概念的时候就 考虑到,这部RPG不能盲目跟随别人的风格,哪怕 这样做可以取得不错的销量。后来的事实证明了他 的远见。许多"勇者 168 游戏"在后来游戏市场的 衰退中被人忽视,失去了发展的机会,而由以 Square为首的"反勇者派"则得到了延续。这也 是游戏艺术需要创新的结果。



(最终幻想)系列最大的特征就是对流 戏画面影音效果的重视。从FF1代开始, 游戏中就充满了过场剧情,大量配音乐的 字幕仿佛在告诉玩家,这个游戏更接近一 部电影。而游戏中任务的喜怒哀乐也随着 剧情的发展而产生不同的变化。无论是哪 一代FF,都采用当时最先进的绘图效果。 许多原先不玩RPG的玩家也产生了兴趣。



从FC到SFC再到PS、PS2, 《最终幻想》系列一直是 众多RPG玩家心目中的巅峰之作。而FF VIII、FFX这样的 作品更将《最终幻想》带到了全世界,使欲美的RPG玩 家也对这个系列关注起来,而到了FF XII之后的时代,这 个系列每一部新作都会得到全世界的关注。这可以说是 FF系列对日式RPG做出的巨大贡献。





1在1987年,能够在FC上做出这样的将 戏画面、已经很了不起了。



在日本游戏经济处于泡 沫顶峰的1996年, Square 发表的〈最终幻想7〉向 PS系主机上移植,大容量 CD载体使游戏的画面更加 精美,而且使FF实现了真 正意义上的国际化、在与 Enix合并之后依然如此。

14-2-15	本刊译名,海格里斯的荣光			
T.	DATAEAST	5300日元	1987.06.1	2
角色扮演	卡带	日版	1人	电池记忆

,借助国《DQ》燃起的RPG旋风在FC上登场 很多玩家玩完《DQ》后旋购买了本作。



地配置在地

用中, 玩家

可以冒险的 舞台相对流 少了很多。

述教世主营救女神维纳斯的故事。说起 来,本作的出现其实是钻了当时FC平台 RPG游戏的空当。当时FC的玩家们除了 (DQ) 之外,就几乎没有新作RPG作选 뿉。本作虽然出现在这个时期,但并没 有成为(DQ)的跟风之作,而是立志开 辟全新的RPG方向。但是排战就势必要 付出代价, 结果本作在新系统的追求上 可以说是失败的尝试。游戏的整体平衡 性很低、尤其是怪物中强弱的落差非常 之大。但是尽管如此,本作依然受到很 多玩家的好评。虽然有些不可思议,但 当时RPG游戏的受欢迎程度,由此可

本作以希腊神话的世界为舞台, 讲

↓游戏中遇到怪物会切换到战斗画面。 物根据受到的攻击、会改定各种姿态



放但黑魔物語。安和

	本刊译名 数码恶魔物语・女神转生				
	NAMCO	9800日元	1987 9,11	19 23	
角色扮演	卡带	日版	1人	电池记忆	

本作是《女神转生》系列的第一作。 讲述为了阻止大魔王征服人间界, 具有 召唤恶魔的特殊能力的女神转生为现代 的天才高中生,进入栖息着恶魔的迷宫 中挑战魔王的故事,是一款立体迷宫式 RPG。通过合体可以诞生强力的恶魔。

"以恶制恶"是本作独特的世界观。将 作为敌人的恶魔变成同伴,是本作最 大的特征。通过与战斗中的恶魔进行 对话,如果谈得投机,就可以收为同 伴,一反'上邪两立'的传统思想。将 已成为同伴的恶魔进行合体, 可能创造 出强力的恶魔。本作借助SFC的强大机 能、将游戏制作得非常出色。在当时的 RPG玩家当中、也掀起了一阵恶魔合体 实验的旋风。



发现。现在现象

	本刊译名 米	禁維顿传说・邪龙复	[活	CLRO
	TAITO	5500日元	1987.10.2	23
角色扮演	卡带	日版	1人	电池记忆

WELLE WOO WELLE

构成了这款独臣匠心的动作BPG、独特的佣兵系统和简单的战。 独特的個 *START SURTIMES 1716 开始了孤单而漫长的冒险。 目成

名青年被父亲临终时的遗言 惊呆了。原来他是一座城堡的王 子, 而城堡已经被魔王毁灭了, 亲生父母也惨遭死亡的命运。养 父曾是城堡的神职人员。在当年 的战乱中,将他救出苦海。失去 了养父的悲痛, 加上突如其来的 身世、青年浪迹天涯、为了打倒 魔王和解放被魔王奴役的人们。

本作在(DQ)发卖10 个月之后在FC上登场。当 时(DQ)毫无疑问就是 家用机RPG的代表,不 过《FF》也正在后面拼 命追赶。本作的独特世 界观出现在这种情况之 又加上独特的动 作、新鲜的佣兵系统、 以及充满个性的NPC等 全新要素,好像并没有 把 (DQ)和 (FF)放在眼 里。另外,佣兵系统在SFC 版的续作中继续沿用。



ALEXANDER OF THE PROPERTY OF T

	本刊译名 桃太郎传说			CERO!
50.50 A	HUDSON	5800日元	1987.10 26	
角色扮演	卡带	日版	1人	电池记忆

本作是根据日本民间传说改 编的游戏。从桃子中突然跳出 (出生)的男孩桃太郎,为了制 退妖魔鬼怪而开始冒险。游戏中 不但充满有趣的对话和情节, 而 且如福岛太郎、金太郎、猫和狗 等充满个性的角色也在游戏中大 ■登场。另外,本作也是至今经 久不衰的著名桌上游戏《桃太郎 电铁》系列的原型。





	本刊译名. 邪劲	刊译名. 邪圣剑巫师		
	HUDSON	4500日元	1988.01.2	2
角色扮演	HU₩	日版	1人	卡片记忆

作为PC-E平台的首款RPG游戏, 本作恐怖的世界观、诡异的怪物设计、 硬派的系统, 都成了当年游戏界的话 题。游戏描绘了一个神与恶魔争斗的世 界,主人公受了神界的委派,为了打倒 魔界, 开始了寻找邪圣剑巫师的漫长旅 程。本作从整体上讲与当时的日本RPG 最大的不同,就是世界观太过恐怖,使 游戏到处充满了惊悚与血腥。怪物的设 计也与(DQ)中的截然不同,非常与 实,接近恐怖电影的感觉。也是因为这 款游戏的超高知名度,使PC-E给人留 下了非常硬派、成人化的印象。因为当 时日本并没有游戏分级制度, 结果本作





位大叔看来是老商人了。

FC JUNP BRENK

f	本刊译名 FC跳跃 英雄列传					
Щ		BANDAI	6500日元	1989 02.1	5	
	角色扮演	卡带	日版	1人	电池记忆	

创意。将日本销量No.1的漫画杂志(周 刊少年JUMP)中的100名人气角色,请 到日本的国民主机FC上,共同演绎了一 场豪华的冒险活剧。不知道读者能否感 受到当时玩家们的心情,倒是笔者在写

本文的同时,仿佛又回到了当初梦幻般 的游戏世界。除了豪华的CASE和魅力的 世界观以外,本作最吸引人的还有各种 与MINI游戏,再加上根据(七龙珠)为 主线改编的故事情节,作为少年JUMP 创刊20周年的纪念作品,无可挑剔



金属電影

接近

	本刊译名: 迷宫探险			CERO
- Miles (Miles	HUDSON	5800日元	1989.03 0	4
动作角色扮演	HU₩	日版	1-5人	电池记忆



本作登场 FPC-E的黎明期,是 款通 过手柄分插,可以实现5人同时游戏的 ARPG。玩家可以在8种职业中选择身份, 通过剑与魔法攻击敌人。自指迷宫的最深 处。虽然系统和内容都与单纯的ARPG如 出一辙,但5人同时游戏的魅力,是当时 最大的卖点。不过,当时PC-E的市场占 有率非常有限,本作又是其独占作品,所 以知名度较其他RPG游戏低。



之处,但作为RPG灵魂的游戏故事情节, 却仍旧陷入了"怪物"的老套。故事讲述 的还是很久以前有个美丽(美丽总是好欺 负?)的国家、突然(说来就来)遭到了 怪物的袭击, 然后结集勇者去夺回和平。

學和之風川

本孔译名 梦幻之星2 川还时刻的终结					
The state of	SEGA	8800日元	1989.03.2	1 698 12 2	
角色扮演	卡带	日版	1人	电池记忆	

充分发挥MD主机的实力,创造 出剑与魔法、枪与机械,共同登场 的SF幻想RPG。在日本家用机RPG 领域开始出现下滑趋势的时候, 列 列登场的MD扮演起RPG的救世主, 推出了这款集SEGA之大成的MD平 台首部RPG。在MD16位机能的驱 动之下,表现出至今令人难忘的美 丽画面。再加上继承了前作的独特 SF世界观, 使得本作拥有极高的知 并且形成了系列。





『游戏里的过场画面穿插了大量细致的景致图画 当初玩MD版的朋友们都要感动死了。

	本刊译名・吞食大地			CERO
	CAPCOM	5900日元	1989 05.1	
角色扮演	卡带	日版	1人	电池记忆

以1983年的漫画《吞食天地》为蓝 本的三国志题材游戏,居然是一款RPG 作品。本作的突然登场,无疑颠覆了三国 志游戏=SLG的常识。玩家扮演主人公刘 备,为了复兴汉室而参与了三国争霸。由 干游戏中武将的HP被设定成配下士兵的 数量: 粮草耗尽时, 士兵数(HP)会减 少。主人公招募人材就变成了RPG的结成 同伴、所以本作完全通过RPG的系统却可 以实现大规模的合战。武器屋、道具屋、 军师(职业)等RPG游戏不可缺少、又与 三国颜材息息相关的要素。同样存在。



1 税圈三结义的画面, 刘关

MONHIBIR

	本刊译名 MO	THER		CERO
	任天堂	6500日元	1989.07.2	7
角色扮演	卡带	日版	1人	电池记忆



虽然本作是通过战斗而提升等级。 移动范围扩大,以打倒最终BOSS为目 的的王統RPG,但游戏的世界观却设定 在20世纪中叶的美国社会,开创了新时 代RPG的先河。任天堂放弃了玩家早已 习惯的剑与魔法的传统RPG风格,却选 择了美国式的青春小说。现代社会的一 切,包括交通工具都在本作中忠实再现。玩 家扮演一位小男孩,为了揭开神秘事件 之谜。而展开冒险。本作的制作人,担 当任天堂的形象策划的系井重里,向业 界宣布 这才是真正的游戏, RPG 游戏当然也可以这样表现。由于 (MOTHER) 的成功,业界也将本作 的出现比喻成"RPG世界观的革命"



故事在日本也是人尽皆知。

10.076		本刊译名 创世纪 圣者之道			CERO
10.00		PONYCANYON	5900日元	1989 09 2	0
角色数	演	卡带	日版	1人	电池记忆

为了变成圣人。在世界中旅行的探索 型RPG。通过战斗、献加等各种手段、 追求高尚的品德。本作是与《巫术》齐 名,是探索型 PG (ULTIMA)系列的第 2作移植版。游戏目的与最终BOSS战的 成败无关。修行"诚实"、"亲切"、"勇 敢"、"公平"、"献身"、"名誉"。 "纯洁" 谦虚',这8种品德,才是最重要的事 情。好容易付出善行,得到了某种品德, 但长久保持又非常困难。对现在人类社 会真实讽刺的同时,作为高难度游戏, 使当时的FC玩家也伤透脑筋。



伊默1.1

好姓之类的

PC-E	本刊译名: 伊第	1 • 2		CLEO
	HJDSON	7800日元	1989 12 2	
角色扮演	CDROM	日版	1人	电池记忆

。这就是游戏的女主舞、因为在游戏中的表现

由于本系列中谜题的难度相对不高。 而且游戏的故事情节又充满魅力, 所以 吸引了无数当时饱受高难度RPG之苦的 玩家。本作的成长系统同样十分亲切, 不只是通过打倒敌人获得经验值,只要 些故事情节,不通过战斗也可以 达到成长的目的。这次的移植可以说顺 应了当时伊苏FANS的意志、将完全分开 的两作,通过中间的过场衔接,合成了 部完整的作品。本作借助PC-E的大容 量CDROM,实现了全程语音,但也遭到 了PC版FANS们的反对。另外,游戏中的 女性NPC丽丽安。也是当年日本游戏界 的偶像级角色。





由于使用了大容量的CD-ROM. 斗画面电比一般的游戏要精彩许多

火线之变章

í		本刊译名 火炎之纹章 暗黑龙与光之剑			CERO
ı		任天堂	6000日元	1990 04.2	0
Ī	角色扮演	卡带	日版	1人	电池记忆.

表表现是是一种

作为任天堂最早在家用机上推出的战略RPG,火纹的名字一显在 小家庭中山得十分响亮。这种俗名字一显在 小家庭中山得十分响亮。这种俗称 "边核" 游戏之所以受到大家的欢 迎,一个,因就是它在次實性和成 略性两方面影能兼顾,在游戏中, "走榜"看起来是个报简单的字谓。 家需要根据不同角色的都动和取妨 能力来括如调度自己的部队,消灭 全部敌人。另外一方面,由于武器 使用次数是有限的,而本 系列的角色死后就不能复

使用次数是有限的,而本 系列的角色死后就不能复 生,所以玩这个系列的战棋 的时候就必须更加谨慎。 +少士飞岛特士是对战中的重 条角色之一,值得将录

To Converted to Co



单,但是体现了。

现的量。公司

100	本: 译名 光明	本主译名 光明力量 众神的遗产		
A. L.	SEGA	8700日元	1992 03 2	0
角色扮演	卡带	B版	1人	电池记忆

《光明力量》在某种程度上来说是 SEGA为了对抗火效策列而开发的作品。与 严苛的《火炎之效章》相比、《光明力量》 的系統和难度要温和很多。游戏的操作像 面更接近美式用它,很多多命地是用图像 表示的,这让栅侧了蝌蚪文的玩家们乍一 看还不大透底,但是透应之后却能发现这 样实际上很方便操作,战场相对来说变得 开阔了,敌人的能力也没那么强大,主人 公和伙伴们逃跑保命的机会大大增加,而 游戏中的我方角色一旦阵亡还可以复活, 所以这个游戏很适合初学的玩家。



现得见 正常则似死

f		本刊译名 大夕	魔境 万字丸		CIRO
H	A design	Hudson	7800日元	1992 03 2	6 GARBA
Г	角色扮演	CD-ROM	日版	1人	主机本体记忆

自然是小量可能的不同一种的

NEC的PC-E在发售之初,就开发了 以大容量光盘为 教体的CD-ROM系统。 尽管PC-E的机能比MD和SFC还差一截,但是大容量数体中包含的 如画和语音成了游戏的新看点。另外游戏的音乐由创作《风之谷的郭乌西卡》音乐的久石让担当,也让人眼前一亮。





AUGUA

f	ere l	本刊译名 重制	机兵2		CERO
I		Data East	9800日元	1993 03.0	5
ľ	角色扮演	卡带	日版	1人	电池记忆

STARPONDESSESSION DENTE

这部RPG和前面几部不同,属于完全没有延续中世纪风格。也没有魔法、MP等要 男光"作品。玩家们在游戏中看到的 是高科技的武器与生物的结合,对付强敬对靠的是驾驶先进的战车,以及车上威力巨大的火炮和其他装备。这样一部取材于现实和 科幻的作品令许多人大呼捧奇,并且为之乐此不疲。1996年,南方某公司推出了它的中文版,国内的玩家们多数是从中文的版本认识到该个系列的。

PART BEART

1 纹基FC版一代的标题画面。当时国内有

许多玩家对这个果则如痴如醉



1		本刊译名 特鲁	本刊译名 特鲁尼克大冒险		
March Males		Chun Soft	9600日元	1993 09 1	9
角色扮	更	卡带	日版	1人	电池记忆

CHUN SOFT为ENIX制作了5 代《勇者斗恶龙》,可谓旁苦动 高。1993年,它终于获得了以 DO中大人气角色开发新游戏的 机会。这次它开发的游戏不再以 爬山涉水为主要内容,而是要存 深不尼克是一个非常,玩家要操练的 角色,在游戏中,玩家要操练的 有能解等端中探验,并且导我称 的"幸福的位"。游戏里的敌人 都影舞系的DO座物,十分杂切。







BRIPERRE

	*	k 马里奥RPG		
在	天堂 / Square	7500日元	1996.03.09	17881.0
角色扮演	卡带	日版	1人	电池记忆

普几何时,任天堂的超级动作明星 马大权也成为RPG的角色。这是1996年 Square与任天堂合作,在SFC主机上开 发的最后一部游戏。马里身本来还是要 假俗套地从大魔工库巴那里救出三天两 身被胡骥的杂音公主,係会螺蛳排除高

雀在后,正当水管工与"恐龟"打得不亦乐乎的时候。 个更厉害的家伙把公主掳了去,并且威胁要破坏这个世界 没办法,马里奥与库巴生平第一次合作,展开了拯救公主顺便拯救世界的故事。游戏采用於CG妆术令人惊叹





SOUTH THE SECOND SECOND

	本刊译名 幻想	传说		CHO
	NAMCO	11800日元	1995 12.1	5
角色扮演	卡带	日版	1人	电池记る

SIGNIFICATION (ANEXTORIA)

1.当时NAMCO推出传说系列的时候。采用了最 免进的技术和最优秀的美工



超級任天堂后期强势推出的大作,采用了48M大容量、导入了语音和主题数,是NAMCO传说系列的第一部作品。 以当时 SFC 4机 机能、游戏做成这个样子完全起 超了玩家们的想象。当初许多玩家为了玩到这个游戏,不惜花费重金将磁碟机扩充成48M。这部作品奠定了传说系列 存PFG史上的地位,并且形成了人数众多的打雷的。由于本作的优秀性,NAMCO本着不捞白不捞的宗旨将本作先后移植到了PS和GBA上,最近更放出了PSP核值版的消息,一想到PS版的动画会出现在掌机上,就让人觉得很值得期待。

· 蘇岛康介凭借《我的女神》在日本红了起 来,为《幻想传说》做人设和插画。



956	本刊译名、火焰的气息				
March Short	CAPCOM	9800日元	1993.04.03	1 many 1	
角色扮演	卡带	日版	1人	电池记忆	

由于这个系列的第一部作品的
副标题是"龙之战士",所以本
作在中国也有了"龙战士"。该
外名。在DQ与FF成为RPG界系家常
便饭的90年代初,CAPCOM并发
的这个游戏弥补了当时其他类型
RPG缺乏的遗憾。这个游戏在FF
与DQ推出的问数时间内上市,所
以吸引了不少当的没有游戏可
可以使生角变成喷火龙,这也是为
什么本作被称为"火焰的气息"和

之本作教师人 人国的 1.8 相关 1.5 相关 1.5



应该说《火焰的 气息》系列作品从 SFC时代开始就十分 出名了。它先后转战 SFC、PS、PSS等平 台,并且在后来推出 了GBA的复刻版,为 CAPCOM创造效益。

EMRRELIKAKI

80年代是日式RPG发展最快、变化 悬名的时期。日本厂商在制作角色扮演 游戏的时候,从简单的模仿到借鉴再到 自主创新,终于使日式RPG在80年代的 结尾时期确立了自己的地位,在日本和 亚洲地区也形成了一批喜爱RPG游戏的 玩家群。另一方面,80年代也是电子科 学技术急速发展的时期。随着主机性能 的提升, 玩家眼前就出现了各种各样的 新式游戏。当各个生产RPG的厂商将同屏 显示只有8色的FC主机的机能彻底摸透的时 候,游戏主机更新换代的时刻也到来了。

16Bit主机时代的到来,使生产RPG 的商家和消费RPG的玩家们都看到了新 的希望。然而,由于SEGA系主机历来对 干RPG缺乏足够的重视,再加上当时任 天堂帝国的高压政策,那个时代的优秀 RPG大部分还是出在了SFC主机上。到 1991年,大部分的RPG厂商都开始转战 16位平台,而FC也在这一年开始迸发出 最后的光芒,重装机兵、吞食天地2、 FF3、DQ4……这股劲风一直持续到1992 年, 这对于已经步入人生暮年的红白主 机来说是一种答谢,也是利用FC最后的辉 煌来从玩家手中榨取资金的最终掠夺。在 任天堂和各大厂商捞足 笔之后, SFC称 顟的时代终于到来了。

SEC时期的RPG有如过江之鲫,虽然 过多的游戏给人一种萝卜快了不洗泥的 感觉,但是新FC时代延续下来的正统大 厂-贯是把游戏素质放在第 位的。无论 是Square的3部FF还是Enix的两部DQ,都 显示出极负责的态度和相当高的游戏品 悉。与此同时,其他厂商也不甘示弱, 开发出足够的RPG,以供玩家们选择。在 SFC主机平台上,A RPG和S RPG开始形 成独立的游戏类型,像《赛尔达传说》, (盖亚幻想记)、(天地创造)、(圣剑 传说》、《财宝猎人G》、《幻想传说》、 (火炎之纹章 圣战系谱)、〈超级机器 人大战》这些作品, 到今天仍然被许多 玩家称赞。

另一方面,虽然SEGA的Mega Drive 还是以动作和射击游戏为主的,但是也 有一部分厂商为了平衡RPG市场,也为 MD开发了一些游戏。除了〈梦幻之星〉和 (光明力量)之外, (英雄传说)、(梦 幻模拟战》、《澎湃的电风》、《光之 继承者》、〈新创世纪〉这些作品向 玩家们证实着SEGA对于RPG游戏的态 度。而PC-E借助光盘媒体的大容量,制 作的RPG含有大量语音和动画,吸引了 不少玩家的目光。(不过当时的光碟机 读盘速度巨慢,也让不少人包括游戏的 开发者们头痛不已)

斗转星移,到了1996年,随着游戏 主机市场从16位到32位的转变,许多厂 商离开了依然奉行高压政策,而且对N64 硬件规格坚持采用卡带的任天堂,纷纷 垂青于新崛起的SCE,许多RPG系列的后 续作品出现在PS上。PlayStation最大的 优势在于采用的CD-ROM,既保持了高 容量的优点,又对光盘读取速度进行了

提升。这样一来,利用CD-ROM开发 RPG已经成为可能,并且得到了推广后来的 事实也证明,这些公司的决策是正确的。

在抛弃卡带载体的RPG生产厂家里, Square是态度最坚决的一个。当时 Square因为宣布加盟PS阵营,遭受任天 堂的报复性打击、新开发的〈圣龙传说〉 被迫以原价十分之一的价格(980日元) 发售,落得血本无归的下场。Square总 教铃木尚在临走时甩给任天堂的话是

"卡带是80年代的娱乐载体"。任天堂 这么做本来是想给其他厂商来个杀鸡儆 猴,但是Square这只冤大头鸡的下场使 更多厂家看到了屈从任天堂的后果,于 是大家干脆都来个釜底抽薪,全部不再 伺候顽固的山内老爷子, 转投索尼新贵 掌门人久多良木健的门下去了。

虽然山内一直认为CD-ROM不过是 卡带游戏机的"有益补充",但是事实 向他证明,放弃了CD-ROM等于放弃了 90年代未游戏主机长足发展的机会。在 任天堂的损失中,RPG的流失是最为惨 重的。不过一向语出惊人的山内溥依然 嘴硬, 竟然在公开场合表示: "现在的 玩家都太不像话了,他们居然宁愿一个 人呆在黑暗的房间里玩那些慢得要命的 游戏。",甚至与世嘉的高层一样宣称 RPG是 "无聊而愚蠢的游戏" 。在RPG 匮乏的情况下,这种酸葡萄心理是可以 理解的。但是任天堂并不是真得看不上 RPG, 不然的话赛尔达传说就不会在N64 上连续堆出2部作品了。

与门户冷清的任天堂相比,PS的门 下却是一片欣欣向荣的景象。虽然SCE并 不偏爱RPG,但是RPG游戏的兴盛确实 是SCE在32位主机大战中笑到最后的原 因之一。至32位机时代,游戏的3D化以 及影音效果的强化由于条件的成熟而成 为一种趋势。在一部分RPG依旧保留2D 效果的同时,相当多的作品还是选择了 3D化。这种2D与3D并存的局面 直持续 到PS2后期,3D游戏才在RPG界彻底站 确了脚踢.

PS时代是RPG发生翻天覆地变化的 时代。一方面,主机受RPG游戏的影响而 变得畅销,另一方面,在新的环境下, RPG本身也发生了变化。3D技术的引进 不只使RPG变成完全立体的游戏,也使 开发RPG的人冲破了过去以Q版形象示人 的樊篤。FF7的角色在地图和战斗时的比 例就发生了明显变化、而到了FF8时期, 所有情况下的人物都是和真实一样的比 例了。这种比例除了在风格复古的FF9中 没有采用之外,正统的FF后续作品都采 用了这种比例,一直到现在。由于游戏 载体容量的突然增大,游戏的开发者有 了更多的空间。这样一来以前在卡带时 期舍不得使用的一些特殊效果和大段的 过场动画终于可以放心地往里填了。不过 因为CG容量巨大,而且制作成本很高, 也不是想糊多少就搁多少的。正是由于 这些华丽CG的出现,一些RPG软件才会 使用好几张光盘作为载体。

戏界的新霸主, RPG的发展进入一个微 妙的时期。一方面, PS2强大的机能为 RPG制作者提供了更好的即时演算画面, 使游戏中许多过场动画都变成即时的, 节省了游戏的容量;而游戏的载体又变 成了以DVD-ROM为主,游戏容量从3G 多(D5)到7G多(D9),不一而足,不 过这两种格式的DVD容量显然还是没有 利用到家。但是这个时代的RPG因为多 方面的原因, 明显没有前几年那么火爆 了。真正支撑PS2在全球制霜的游戏是 FPS、ACT和体育游戏,RPG,这个为PS 脚跟。Square和Enix合并,开始共同寻 主机创造巨额利润的游戏类型,到了游 戏业发展的新时代,居然被许多新玩家 无视了, 就像以前许多经典动作游戏和射 击游戏被当时的RPG玩家们忽视一样。对于 这种现象,不得不说是"风水轮流转"。

在PS2时期,虽然有不少大作出现, 但是RPG在总体上是衰落的,其中最重 要的原因是海外玩家的口味问题。在日 本受欢迎, 在海外却未必如此, 这就是

让日式RPG厂家困惑的事实。在欧 80年代那批钟爱D&D的老玩家们已 经有许多人"退隐"了,而美式RPG中 许多作品也停止开发, 随着黑岛工作室 到了PS2时代,随着SONY成为TV游 的解散,美式RPG在2003年的时候基本 上已经进入了"弥留"期。而西方的新 玩家们喜欢的是《使命召唤》,是《战 神),是(Burnout)这样操作感和爽快 感十足的作品。而日本国内的游戏市场 经过2002-2003年的大洗牌,该倒的 倒,该并的并,该另起炉灶的另起炉 灶,以前从1980年到2000年的游戏界格 局已经是面目全非了。这个时候大部分 RPG开发者都在考虑怎么让这个类型的 游戏继续存活并发展。经过许多人 的尝试之后, 许多新作逐渐站稳了 找新的发展道路, 而其他公司和制作小 组也在寻找求新求变的方法。到了2005 年,除了以前已经形成系列的游戏外, 像《影之心》、《星际游侠》、《异度 传说》这样在PS2平台上起步的新系列也 取得了大家的认可。总的来说,虽然现 在日本的主流RPG市场正在恢复,但是 要彻底回到90年代那种全盛的景象,还 有很长一段路要走。

C FIRE CY A

桌面RPG

Dungeons & Dragons(TSR/1974) 拥有和《指环王》相同的世界观、严密的游戏规则的桌面游 戏。由"迷宫主人"和"冒险者"构成的游戏结构,在不停的 交流中进行游戏。现在仍然在世界各地拥有众多fans。

Ultima (Origin / 1981) ■视主题性,拥有多重管 险内容的2D俯瞰视角 RPG。由于是英语显示, 许多玩家为之感到苦手,

Wizerdry(Sir-Tech/1978) 以口及口规则和世界观为墓 础,在30迷宫中进行探险。 是电脑RPG的始相

Rogue) 举牛自发制作/1975) 最初出现在电脑上的PPG游 戏,但是人物和迷宫全部用 电脑字符来表示, 由于迷宫 是随机生成的,所以游戏中 充满紧张感。

Dragon Slayer

(Falcom/1984)

主人公和桴物一步一步

交替行动,导入了解谜

要素、作为动作RPG

的萌芽作品, 对后来

Hydilde(T&E Soft 1984)

俯瞰型RPG中出现了

的RPG影响深远。

日本的PC用RPG

The Black Onyx(BPS/1983) 当时吸取了Wizardry要素的 日本人制作的RPG。有很重 的模仿色彩,还没有什么独 创风格

梦幻的心脏2 (Crystal Soft/1986) 导入了动作要素,仍然 是2D的俯视效果,继承 了Ultima的风格,成为 主流PPG的典范

Fire Crystal (BPS/1985) 从《The Bak Onyx》 发展来的缝作。第三作 《月光宝石》没有在日本 发售、是梦幻中的名作。

来用机RPC Dragon Quest(Enx/1996) 结合了Wizardry和Ultima 系统的精华、由堀井雄二创 作制术。 鸟山阳扫当人设。 杉山弘一作曲的超大作,如 今是日式RPG的元祖。

Dragon Slayer (Falcom/1984) 当时吸取了 Wizardry要素的 日本人制作的 RPG. 有根重的 模仿色彩。

Xanadeux (Falcom/1985) 导入了动作要素,仍 然是2D的俯视效 果,继承了Ultima 的风格,成为主流 RPG的典效

Sorserian(Falcom, 1987) 将Xanadeux的动作件与 Wizardry的种族概念结 合,成为"世代交替"的 RPG游戏。有通过秘技实 现不死的方法

数码恶魔物语 女神转生 (Atlus/1987) 导入了动作要素。仍然是20 的俯视效果,继承了Uitima 的风格,成为主流RPG的 典茲

动作要素,被认为是 《名書亚加之塔》的 '户外版"。谜题又 多又难, 玩家们逐渐 丧失了兴趣。 Tir na Nog

(System Soft/1987) 和Rogue一样, 自动 生成迷宫。另外有自 动生成剧情的系统,但 是效果并不好。

Hydlide Special (T&E Soft/1986) 由于完全忠实地移植了 Hydlide原作, 没有任何 改进,在FC时期遭遇惨 败。成为一代悲剧名作。

数码恶魔物语 女神转生(Atlus/1987) 导入了动作要素,仍然是20的俯视效果,继 承了Ultima的风格, 成为主流 PG的典范

赛尔达传说(任天堂/1986) 包含RPG系列中不可欠缺的迷题和动作简 險,需要玩象从手指到大脑全体动员的游戏。



首先

光來最近干了一件惊天动地的事情——他居然沒有 出战国无双2的猛将传,而是直接公布了帝国——他居然 不比猛将传!他居然不出猛将传 他居然不出猛将传 他居然不出猛将传 (以上为回音)

KOE 这次算是自己推翻了自己的公理,不知对于我们来说这算不算得上是一个惊喜。这次的Empre里会怎样处理策略要素呢?还会不会有新武器?——就算有,估计人手过程也缺乏乐趣了。

还是忍不住要再问一次,KOEI啊KOEI,你为啥不出 猛将传?我们,fans都心甘情愿地准备好被骗钱了,你居 然在关键时刻"厚道"了一次,这实在太令我伤心了。

最近狂喜欢看《凉宫拳目的忧郁》,这次的栏头就 有COS她的成分,见道这都动画片的人应该看得出来 吧。我很喜欢和问往凉宫的那种个性呢,唉,只是估计 自己一等?也不会这么勇敢就是了。— 其实上次闽家的 影标题"才色兼备、容姿端时"也来自于这部动画片的 点啊,是对冰宫的"宫方评价"哦,只是被叶子老实不 客气地等来情用罢了。哎,您就让我偷偷自我妄想兼淘 醉一下吧,我也是人,我也有梦想。

这次家里的副标题也是典出 部动画片哦(被我稍 微改动了一下),大家知道由自哪里吗?

由于杂志制作档期的问题,叶子企图第一时间去电 影院看《超人归来》的计划又泡汤了。算起来,这已经



是第N次休闲娱乐活动未遂, 我越来越苦命了 在那刻, 叶子分明感到孟姜女、窦娥和祥林嫂灵魂附体。

本来是說好到时候跟木头和PERFECT一起去的,結 果这一位比我还不靠谱儿,门票的事是不能指望他们 了。椰天拉月亮一起去看吧,她是干金大小姐,想来应 该金可怜 下我这苦命的家门女子吧……

接下来



只是觉得很美。

本来叶子一直坚持PS3出时肯定不会急着买,但如 果零4真的适时公布在这台主机上,我想自己就别无选 择,也没有任何理由犹豫了。我们很多人都遇到过类似 这样的问题——在几样自己都喜欢的东西中只能选一 种,该如何选择?说实话,这的确有些刁难人的无聊, 但如果我最后只能拥有一个游戏的话,那一定会是零。 啊呀,零目前已经有三作了,算成是一个可以吗?

战国英杰传的受欢迎程度远超大魔王自己的预想。 最近又有读者来信建议写一下明智光秀,并希望写飞 "把他写得凄美点儿" ……呃, 你可不要被游戏误导了 啊, 历史上的光秀可与所谓的"悲情俊美"相去甚远, 要是把他当时真实的画像拿给你看,估计你会惨叫出来

的……魔王的英杰传是以史实为基础的讲述和评论,可

莫要盼望他写出什么同人小说来。游戏会激发我们对其 它事物的兴趣,不过可别忘了很多时候游戏和真实毕竟 是两码事。

設后

前些天正坐在电脑前写东西,突然觉得椅子晃了几 下,当时还以为是后面的同事码字码到投入之处兴奋地 抽搐起来,也就没太在意。可没过一会儿就听得前边的 星彩同学大喊: "刚才是不是地震了?! QQ上好多人都 在说这事儿

这次强度一般的地震在快速吸引了很多人的目光 后,又快速成为了众人嘴里闲暇时的谈资。这种轻松的 心态其实也算得上不错,不过无调紧张和恐慌固然要不 得,但淡漠和不在乎的态度也并不合适。我总觉得,这 场地震是一个摆醒, 提醒我们别忘了纪念一个并不遥远 的日子

今年7月28日,是唐山大地震30尚年纪念日。三十 年前的七月二十八日凌晨三点四十二分,里氏七点八级 的唐山大地震爆发,它直接夺去了二十四万二千七百六 十九人的生命,同时受伤人员总数超过七十万。

我想,看到这里,我们不妨低头沉默那么一会儿。 不久前的这场5.1级的地震,算是一个提醒,提醒人

们不要忘了纪念,也提醒人们要保持足够的警惕。 生活中也许会遭遇到 些意外和不幸,但我们一定 要努力活下去。

模,对写

还请第185期中Game Bar文章 "流血的SEGA" 的作 者伟崖冰尽快将自己的详细通信地址及其它相关信息告知 于我,采用网上留言或者发送邮件到我的信箱 purest4u@yahoo.com.cn均可以,以便我们及时发放稿费。

吃了領汉儀,特后悔!



●写此手札前20分钟, 北京地区地震。无语。 ●发过工资, 明上猴 子、小沛和PERFECT, 四人徒步到什刹海找老 北京小吃聚点就餐。身 为北京人, 风某却是头 一次正经八百地体验豆 汁的乐趣, 那滋味别提 了,比咱(电软) 得 劲多了

●本期最重要事件: 短发

本期重点推荐:鬼武者幻魔戏本。值得大家收藏。 ●虽然天气很热,但放假的各位千万不要把自己关 在空调屠中。适时把自己放到热浪中去享受夏天。

免得跟我一样闹得身体虚弱激发重感冒。减肥继续 进行中。本期的数值是一斤半,基本上速度已经降 下来了,不过一般来讲夏天是适合于减肥的,夏天 反弹不容易, 所以, 最近有点偷懒了。

●本期还有一件重要事——终于,终于本人要开始 过勤俭节约的日子了。乱花钱禁止!乱买碟禁止 打车禁止! 禁止禁止禁止! []

叶子说:对于木头的话,你要信一半儿扔一半 儿,这样就会是一个明智的人了。

为什么每次寄回函都要好久才登上? 是邮局 VOICE 的问题? 还是小编们"喜新厌旧"?

From 广西百色 王晓东

半月刊嘛,又不是日报,中间出现"延迟"等现 象是难免的。此外信件邮递、杂志印刷、铺货上市…… 这其中都是要花时间地,大家可不要把这些都"无 视"了哦。所谓"喜新厌旧"用在这里是啥意思捏? 叶子看不大明白啊。我突然想起了郑智化的一首老 融 "告诉我明天有几天,告诉我永远有多远……" 畴,不用你说,我也觉得这个联想有些莫名其妙。

受世界杯影响,我班大多数男生都会凌晨三 VOICE 点偷偷起来看世界杯,第二天上课自然是"故 作沉思状"。不知电软的各位男编们晚上会不会以加 班熬夜的借口偷看世界杯呢? From 重庆 黄宏蓝

男编们我是不知道啦,反正叶子是熬夜看过几 次……结果一次送走了荷兰,一次送走了德国——我 真是个不祥之人……痛苦熬夜的结果竟然令自己相当 忧伤,最近的运气实在是太差了。不过嘛,女王白天 趴会儿桌子显然不需要什么借口。



超G女生还是改回对话式的吧。光看长篇大 MCI 论有些闷。现在很快就要高三了,心里很 郁闷,从前在杂志上看高三的诉苦时很不以为然,现 在自己终于感到了这种凄凉。不过, 我还有更郁闷 的。高三不能买电软了! 那边的校区和军事基地一样, 别说书摊, 连只鸟都没有……邮购也不行, 家里不 同意, 学校内者师管得严, 每天往返传达室数次, 连 只茶罐都不放过…… From 山东济宁 刘浩然

我会转告小洁的。不过现在超G女生中的文章都是 她们自己写的,这比起对话来更容易展现出自身的特 点和思想。我以前就说过,所有事情,只有自己经历 了,才会明白。你现在经历着苦闷和压力,你也会在 一年后去经历释放与解脱, 要对自己有信心。

184期科普园地和日文地狱都有错误! 特别是 科普园地,怎么排版也不知道。而日文地狱 又没有结尾! 认真点儿啊, 不然我会以为这是盗版杂 From 福建福清 凉风强

强烈要求184期71页的科普园地重做,有很多字 DICL 被图片挡住了,看不见啊! From 上海 冯子嘉

惭愧,那是我们的美编工作失误,不过大家看在 她们彻夜加班的份儿上,还请谅解一次。日文地狱那 个应该是后期处理时误打了一个回车之故,导致多了 一行,最后的四五个字没有显示出来。科普园地的那 个错误比较恐怖,好多字被图盖住了,不过北斗已经 把整理后的全文发表在了我们的官方论坛上——www magiczone.cn,访问后进入任何专属电软的分区 以看到这篇置顶帖子。其实不少读者都来信指出了这 些问题,在此叶子一并道谢,如果大家以后再发现我 们的任何错误,不妨批评得再狠点儿。

羽刚考完中考正放着假,整天呆在家里,觉得 ADJC 生活很无聊,不知要干些什么。以前上学的B 候总想着放假,而在放假时就想着上学,有时候真觉 等自己很矛盾 From 广东广州 Leon



说实话,相比起我们要经历的 各种复杂的社会生活而言,上学 直的是很轻松的事----叶子绝不 是也站着说话不腰疼(事实上我 腰椎确实不好,站得稍久些很疼 的), 我也是从那个时候走过来

的。读书和校园生活,比起这个社会而言,是相当单 纯的一件事。有时我们的确很累,有时我们的确很 烦,但走入社会后你就会发现,要操心烦劳的事何止 多了十倍八倍,因为那时我们要直接对自己的生计负 责。不容易的事还在后头。所以放假时若有想上学的 念头,不妨就将其理解成一种珍惜的心态吧。在学校 里可以同周围很多人交流、与享受游戏相比起来,这 同样是一种快乐。人其实是很怕寂寞的一种动物。



●因为经常在网络上玩游戏的缘故,有时候也会用到语音工具和世界各地的玩友 们聊天。本人的英语勉强还算混得过去,再加上天生脸皮厚。从来不知道"扭 捏"为何物,因此经常信口开河,随想随说,说错了也毫不脸红。兴之所致,还 扯着嗓子唱上两句。一日某位美国女玩友过生日,众人居然公推我为她唱生日 歌。一曲唱罢,女寿星笑逐颜开,并且夸我声音"性感",其他人也纷纷附和。虽 然知道大家只是半开玩笑,不过仍然还是心下窃喜……善哉善哉。

●后来女寿里得知我是中国人,又颇有兴趣地问我"中国是什么样子", 我搜肠 刮肚半天也不知道到底该怎么形容,最后只好说"China is like… China" (中国 就是中国的样子)对付过去。阿弥陀佛、女施主若是再追问下去,小僧肚子里面 可就没词儿了…

这么看来星彩同学的魅力不小么,可怎么还总是在那里伤感抒怀呢?

你在炎热的天气里有什么避暑妙招?

-边游戏-边喝绿豆冰,真的很爽。(辽宁铁岭 迟达远)

型が、共同機関。(12寸映略 近近近) 静下心来、想"家"。(上海 彰一明) 就不热。(云南尾朋 耿鑫)

整个人泡在浴缸里玩游戏。(山东潍坊 逢腾) 光着身子玩游戏。(亞宁大進丁灣)

洗澡! 用冷水! 一天四次即可! (由东德州 丁啸林)

到冰库里玩游戏。(广西柳州 吴锦全)

可以坐在冰枕上玩或者涂抹清凉油之类的东西。(辽宁沈阳 高卿权)

封面,还是封面:我总觉得封面的图案不够 AKI 好看,而且颜色过于暗淡,不像是游戏杂志。 还有闽家似乎变成"幼儿园"了!以前很不错,每期 看,可现在不太愿意看了!每次家中的来信大部分都 是以"叶子姐"、"唯夜姐姐"等词开头,看得我全 身不自在,还有关于叶子病情的询问。这样的信也太 多了,我也很关系叶子的身体,可是不能总刊登这样 的来信呀。阎家最好多一些与游戏有关的声音、我不 希臘把"家里能人"都变成叶子的粉丝团 还有最后 一句话希望风林兕能回答一下——唯夜是不是真的有 From 辽宁大连 孙立 自恋倾向呀?



啊啦,如果我说"很高兴看 到这样的来信",相信很容易被 人看作是一句没有意义的套话吧。 但事实上,能听到各种不同的声 音,真的很好。叶子也是一个普 诵人, 听到好话自然也会高兴,

虽然我会时刻提醒自己不要自鸣得意, 假有时在一些 称赞过后——好能在连着看了好多这样的回感卡后— 难免会有些飘飘然的感觉,会有一种志得意满的浮 躁。而这时如果有一个人走出来对我说: "还有很多 不合适的地方, 你不要太得意。" ——真的, 谢谢。我 一个人总会有自己看不到的、认识不到的,以及自以 为是的地方。叶子个人觉得,有人鼓励、有人批评、 有人喜欢、有人讨厌,这样对于自己才算是一个完整 的人生,这也勉强算是我 个处世理念吧。所谓"叶 子姐", 我想只是为了消除距离感的称呼吧, 如果觉 得别扭的话,叫我椰子也行啊。至于自恋倾向鸣,你 觉得呢? 我们在每个人眼中, 都是不同的自己。



●7月酷暑本来就让人 难以忍受, 这两天看着 网上的游戏新作发售表。 心里更是一阵一阵地上 火。(恐怖惊魂夜3三 日月岛事件的真相》(7 月27日发售) 《SD高 达G世纪Portable》(8 月3日发售)《Melty Blood Act Cadenza) (B

月10日发售) ……全都

是曾经信誓旦旦对别人说"非玩不可"的游戏,发 售时间居然"撞车"到这种地步。先不提开销的问 题, 仅从时间上考虑, 想玩遍这些游戏都是"不可 能的任务"。唉,谁说七八月份是游戏推出的淡季 來善

■照例去对友人诉苦, 怎知这次友人一脸正色: "好好的一个夏天,脑子里想的全是这些'中毒者' 取向的游戏, 你的人生已经毁得差不多了。" ……毫 无反驳余地。唉,以前那些兴高采烈上海边去玩的 夏天曾经是种什么心境来着……

叶子说: 说到海, 还真看不出来著子原来还有这 种胸怀,也许在衬衫上印上"海之男"三个字会 有很不错的情调。



(北京 FOX-The BOSS)

游戏玩得越多,感觉越是无聊,只有和朋友 一起玩,游戏的魅力才会体现。可是现在人 大了, 朋友中玩游戏的已经很少了, 幸亏还有一个叫 闯家的地方,让我找到了FC时代的感觉。叶子妹 妹、为了纪念你的名字、我把我女儿的小名称为小叶 子,感动吧?这可是对你最好的鼓励哟。



From 江苏靖江 仲晓阳 什么事情都会有个审美被劳 的,游戏玩多了,心理上有时候 就会趋于饱和、所谓"撑到了", 一般这种时候就让自己的心情缓 一缓,从一种单一的内容中将其

解放出来。所谓转换注意力正是这个道理。

不过对于游戏同乐还是独乐的问题吗,叶子个人 还是更偏向于后者的, 也许是个性使然吧, 我一个人 对着屏幕的时候,可以很放纵地笑,可以很投入地 哭,可以很忘我地闹,可以很安静地看……但人一多 了我的很多情绪就释放不出来了, 人一多了我就要装 成大家闺秀的模样——好吧我又自作多情了一次—— 这无疑令我憋得难受。

你最后的话,实在令我脸红呀,这个这个……其 实我叫小夜子……其实我觉得一休哥更值得纪念……



NDS、PSP是主流,还是多关注我们手里玩的吧,你 认为呢,叶子姐?另外提个小小的建议,那就是我总 觉得电软对日本游戏很关注, 却对欧美游戏报导得少 而又少。即使有,也不是那些大家都关注的。举个例 子,《杀手 血腥报酬》那款游戏先前一点儿报道都没 有,然后就突然出了攻略……希望贵刊多注意那些欧 From 甘肃兰州 马金山

PS2对于很多玩家来说自然是主流,就算等下一代 主机都正式登台了,我们也要继续给其足够的关注。说 起来现在编辑部内PSP大普及,几乎人手一台,叶子数 次有把它们收罗在一起然后从窗户丢出去的冲动--没什么原因,就是觉得黑黑白白的噼里啪啦地飞出去 应该挺好看的。

杂志相对更关注日系游戏是文化惯性使然, 毕竟 同属于东方体系,相通和共鸣会更多一些。不过对西 方游戏及其文化的关注和讨论我们的确也在逐步加大 力度,我们显然不会把眼光集中在一个点上。

呼子,中考之后就没拿过笔,所以这次字都 IICL 写不太好了,写得丑叶子要多多包涵哟。我 路得叶字一定会说自己的字比我丑多了,我还晓得叶 子这么说有两个原因。一是叶子很懒,这么说就不用 回信了。二是叶子的字其实不丑,只是为了平衡广大 动笔者的心才这么说的, 伟大哟, 鼓掌鼓掌。

From 浙江嘉兴 李焚

你真了解我,你也一样伟大,你继承了浙江嘉兴 地区悠久的文化传统,你用亲身例子向叶子表明了, 我不是一个人在谦虚。

叶字虽然懒,不过还不至于因为这个原因就不给 读者回信,而是的确回不过来啊。每个月叶子面对的 来信数以千计,要是一一回复的话也不用做别的了…… 而且说真的,我的字实在不好看,一想到这种"墨 宝"将会飞遍祖国的大江南北, 我从楼上跳下去的心 都有。人、不能丢脸到这种地步。

"看到木头穿巴西队球衣 时,我想到了'肥罗'。





- (铁拳 黑暗复苏)终于入手了!从此暂别NDS,转而全身心投入到PSP当中, 最终目标是至少5名角色达成"铁拳王"称号
- ●接着说 (铁拳 黑暗复苏) 吧!之前看到公布的画面已经让小沛兴奋不已。这次 实际证到之后更是对NAMCO佩服得五体投地。可惜PSP不能接採杆。否则就真的 完美了
- ●还是要说(铁拳黑暗复苏)!实在是太激动了,目前继续修炼冯威,虽然这个 家伙的实力被稍微削弱,但总体来说还是比较王道的,下一个修炼人物就是LiLi。 ●……不说铁拳了,否则会被打"北京现在的天气很热,挤地铁的时候更是像在 蒸笼甲煎熬。自从有了《铁拳黑暗复苏》,嘿,在地铁里也不觉得热了,时间也 过得快了,就是容易坐过站……得,还是忍不住要说铁拳。

叶子说:小沛最近对铁拳的沉迷完全就是疯狂的程度,不愧是铁拳王小沛。



●摩特了168个小时之后,终于再次很没面子地买了手机。本来计划是尝试一下 个月没有手机我到底能不能死,结果发现自己真的很没根性……

●夏天是一个挑战自我的季节,但也是适合休息的季节,由于本人比较懒惰,所 以选择了夏眠。可惜的是由于最近攻略任务,我只能尝试一下颠覆人类生活习惯 每天都是12点左右睡到天黑,然后起来工作到次日中午,这样即可以躲过夏日的 高温之苦又不耽误工作,美中不足的就是回单位正常上班时的日子有点难过…… ●最近荇菜的态度不太对劲,难道是嫉妒魔王的英明神武,找个机会修理他一下 好了。

叶子说。魔王最近一改前段时间的颓废不振,又开始兴高采烈起来了,难道真 的是因为这一部手机把他搅得情绪不宁?不过话说回来,那手机还真挺不错…



●巴法之战前曾经豪情万丈地宣称"出来混,迟早是要还的",并为此押上了 神圣的5毛钱。结果 …我就不多说了。输钱事小,输球事大, 北斗对法国的 您念又加深了一层,并因此在WE里用巴西狂灌法国20个球以泄私愤,真是无 可救药了。

●最近因为种种很诡异的原因被某施主的奶奶御封为"文化人",真是相当令 人惭愧呢。估计听到我获此殊荣的消息后,最欣慰的就是从小学到大学、历代 营为本人的语文水平呕血三升不止的恩师们了。

●对面楼下的风水宝地在历经数次轮回之后,最新一任教主改成了"重庆美 食",祝愿这次的店面能够在短期内免去轮回之苦。

叶子说 不要愤怒,意大利已经替你报仇了,果然是拥有伟大左后卫的队伍。

| 最近比较烦: No.1 182期拿到学校让"催命 ▲ **I**(U 判官" 逮个正着(我的E3啊·····)。No.2 听 说叶子姐病后Power值已回复至全满,以前你在我心 中可是淑女啊! No.3 突然看到, "TOYS第5期已售 完"赫然纸上,这简直是晴天霹雳呀:我还没买呀! 叶子能否帮我找一本,不胜受恩感激!



From 河南南阳 刘佳霖 沉重打击……现在的叶子很 恶毒吗? 看来做了一年多的家, 我的性格已经完全不随自己意志 地被扭曲 突然很想知道,木 头在做闻家之前,又是怎样一种

会不会与我现在看到的也是完全不 样。 嗯,真想坐着时光机器回到过去,看看当时那个还算 老实可爱的小木头, 然后拍着他的头说, 乖, 来, 姐

呃,鸡皮疙瘩掉一桌子,咱赶紧换个话题。

TOYS第五期卖得奇好,连编辑部内都奇货可居, 叶子当初也很想要,结果月亮那重也只剩下一本了, 咱总不能让人编辑自己都没本样刊留下吧 …

文字最大, 不代表可读性高, 众编写得累, 读者看得也累。游戏铁板阵完全可以缩减, 让给无双报道。还有整本杂志一半是特别策划,这么 多! 那还算"特别"吗? 众编可以看看过去的杂志。 比一比,好像比现在的更吸引人。甚至可以吸收别的 杂志社的精华、现在的电软很沉闷。还有校对和排 版,这是杂志相当重要的一环,不可忽略,而电软在 这方面好像常出错。

电软或许不是完美的。但我希望我们可以一起让 她接近完美。 From 辽宁铁岭 王宇航

我们确实需要有针对性地进一步提高效率,不只 是在工作成果上,同时也需要合理地节省自己的精力。 只是单纯地把字码出来显然对谁都不是一个负责的态 度---自己写起来搜肠刮肚、累得精疲力尽,而意思 有时却传达得不贴切,读者看得也不开心。长此消耗 下去。无疑对编辑的灵感和创作力都很有影响。忙, 但不能瞎忙, 我们会在创意和结构组织方面特别调整 的。至于特别企划比较多, 其实这正是我们电软的特 色,在主机过渡期尤其要注重增强自己的原创能力。



岐视、歧视、歧视啊! 虽然我们这儿地方 MUKE 小,可我们也是阅关族啊,可不但我写的信 不登,也没见到本地的信登过,我们这的电软也卖得 飞快呢。我一直在想,电软靠卖信也得赚一大笔吧。 From 江苏新沂 仲梓文

小叶子, 你一期能收到多少信啊? 那么多都 VOICE 读完了, 可以卖给收废报纸的啊。这样说, From 上海 滕颖桦 你还有回扣?



熟归熟,我一样可以告你诽 谤哦,信,我一封都没卖过,每 期的信件回函卡什么的不管有什 么选用,过后叶子都会将它们整 理收好的。现在我的两边就全都 是信,前些天地震,我就差点被

信埋了。要埋住一个人, 大约需要三千八百一十七份 信,但如果是3817个字符,相信连我的小脚趾头都盖 不住——现在人均空间资源紧张,所以大家以后不妨 尽量多用一些电子格式的来信或投稿。这样我身为这 可以多放点儿、下次地震的时候顺便把木头也埋了。

看现在电软的文章,至多两遍,就不想再看了 MIC 以前一本书我会看数十遍,连每个攻略在第几 页都可以背出来, 可现在攻略看了让人很失望, 就像套 数学公式一样、毫无保存价值、为了游戏而游戏、没有 意思! 我希望了解的是大概的故事情节, 和游戏中的世 界观,不是流水帐的文章! From 甘肃兰州 何鑫

从整体来看,攻略的确是我们的弱项。但……叶 子该怎么说呢, 从过程来看, 写攻略的编辑们在紧张 的节奏中的确是努力且辛苦: 不过从结果来看, 确有 不如人意的地方。这中间牵涉了很多问题,我们治理

前无古人,后无来者



●生命在于运动,洒家 懒了三年,终于在好朋 友老李的带动下走进了 健身房。 累足真累, 经 常一个小时过去最后几 个肩举连吃奶的力气都 用上了……不过在两个 星期后,大怪坚持不懈 的努力终于有了不小的 回报, 肩更宽了, 身体 更壮了。更重要的是体

力和精力比以前更加充沛了。一天一天眼看着自己 产生体形变化真是快乐得不能行。健身房真是个好 地方咧(表情美得不能行)

●娘亲的, 英格兰就这样被淘汰了, 虽然他们一直 踢得很不能行,但是大怪一直坚信是无能教练埃里 克松的原因。可惜了这一代天才球员……我的世界 杯英伦情结也到此结束了。对于巴西出局大怪也有 些见解,不论实力如何,过早就成为众矢之地绝对 是不明智的。就算实力再强,也不可能在图绪下最 终获胜吧。何况……欧洲几大列强和其也就在伯仲 之间,实在太自大了。

叶子说:大家不觉得这期大怪的手札很怪吗? 他第一次对于格斗连半个字也没提!

起来要扼着它的惯性慢慢刹车,而不能蛮横地搞一刀 切。无奈,但现实就是如此。

叶子个人在此无法给你一个具体的承诺 一好比 从哪一期开始我们会解决这个问题,但我们希望通过 逐步的努力给你一个等待下去的信心。





四个人只要了不到十样食物,一杯酸梅汤和一筒雷碧,居然就花掉了150大元! 这和抢如有什么区别啊! 在风林的怂恿下,猴子终于杜薯胆子喝下了几乎一碗传 说中的豆汁。具体是什么味道我已经不想再回忆了……猴子觉得,以后要是叶子 用灌豆汁这种方法来折磨不按时交稿的人,恐怕大家的工作效率会大为提高……

●最近听说前门一带的着名小吃一条街挪到了什耐海,于是猴子与风林、 PERFECT及小涛一行四众前去品味。好不容易才在某树同里戏到了"小吃协会" 所在的地方,进去之后才发现这里排队的人居然比月初月末换地铁月票的运多! 而且因为升级成"协会"的錄放,本來在街边几块钱的小吃身价也鼓掉了价格。

叶子说:要不我怎么一直就觉得猴子才是最默默支持我工作的人吗,这个主意 提得简直是太好了!按凳子上掐鼻子硬灌豆汁、赞

沉稳中的幽默感觉 这样攻略就不会仅

From 广东褐西 杨润源

from 辽宁沈阳 王森

Jmm上海王智盛

VIII. 作为一个左手翻了的爽疾人、無疤想成 「無限」,不明家中的一员。一年前,一场无情的 车稿改变了我的一生 现在盈歲无法所双手去 死游戏,但可以用心去卷受游戏,去卷受自己 对游戏的热爱。另外, 底还是个半身贵族, 對 的女康是看不上我了,就让我和决世代主视结 棒、生下善于人机态合的次世衣宝宏忱。

From 礼教期

现在能玩游戏是一种幸福,务以后老了 11(1) 可就没得玩了,火家蚧好珍情啊! From 浙江东阳 金超

情问一下龙哥到底是否是地球人,为什 0550 公会对蒋成和蒋双硬件如此戴急,俱服! 37000 广东鉴庆 中柳软



仅被玩家视为一种工具而已。

何解释的!

From 上海 戴维斌

VOICE 言 电较最大欠点就是剧情小说不够详如。

370m 安徽鲜埠缘守

₩ 裁是个无机族, 经常去105名规1052, 老板的 101(4) 記记卡里几乎都是我的通关记尽。最近我在 風大神 可能在收垂通关計 被一个小孩儿把记忆卡 涂空了啊! 我知道后差点儿气率过去, 天啊 为什么 要价裁这么不公平啊!

> 於10(4) 有儿天晚上天气闷然,本人照旧在房间 內足上打玩USD/。 現孫正處时,突集可 一个黑色不明物体粉性了屏幕左上前。後之時 一看,生 分大的鄉鄉 — 佛一瞬间天脑一片空 句,本能地手一甩就把机器抛了出去,只见那 机器和糠鄉一同在空中到了一遊完美的曲錢... 从此 我明白了兩个進程 | 挂如提表一定要奏 在手晚上,剥霓看不爽。2绝对不能把棒鄉东犯。 70000 上海林豪

▶ 1.24 次月來順千翻了一下电款、看見龙 子解粉紅"月馬"头后不葉大呼、"好 大头的粉紅色錯錯!"全体况联后他又来了一 旬 "我说情了吗?" Эгон 黑龙江哈尔宾王夏

和CC 一两张百元火纱就更好啦"连哈哈哈·
Troom福建长东杨塘

₩ 我是不是太敬欲了? 車上的女生 例(《 特樂就只有我一个经常买海我放 件,他们都去喜欢明星和助漫了(尽管我 也标喜欢劲漫啦)。于是我只好和男生们 打冷海哉 可率竟有男女之分,选喜欢的 炭型也不同。男生们大部分都喜欢格斗是 和第一人称射击,可我比较喜欢探灯分和动 作習發灵等。我怪喜欢傲"由日梦",那 特特合了动作和奇幻的场景逐是让我逃避犯 双潮,这也是我为什么那么喜欢最龄幻趣 的展園。









PERFECT

球队的输赢。

●之前手札里叶子提到PERFECT正在为"迷失"中
没有结局的悬念而苦恼,没错,为了这个我差点放

弃连续看完第一季的决心。自己非常着迷于悬念电影,可又是个执着于刨根问底的人,所以看这种马拉松式的悬念片真有些自虐的意味,不过PERFECT 也在势力向广大美国观众学习,以一周一集的平常

心坚持看下去。

●看了好多VF5的视频录像、很佩服SEGA能够如此 巧妙地把真实与华丽并存,客观地讲,TK或者DOA 与VF的差距变得更大了。在这个年代,SEGA显然 不是风口演尖的人物了,但是VF5让我重新对他充 攜散意。

叶子说: PERFECT其实还真没熬夜看过几次球,据他说尤其害怕点球大战, 太过残酷的生死一瞬间叫看球的也难以承受心理压力。

"经过本人亲身实践, 上国家真的很难!"

出了1尺×生! ──河北声を何涛

₩ 你们那里为什么这么晚才有公共交通IC卡呀, 水落后了吧! 俺们济宁早有了哎。对了,还 有一个问题。你一定要回答我,不然我会哭哦。"恶 魔城月下夜想曲"的全地图是百分之多少啊?



From 山东济宁 除磊 北京就是这么一个混合型的 城市、在这里既有发达前卫的东 西,也从不缺传统和保守的痕迹, 比较怪,不过对于敦来说也很有 味道。至于IC卡,哼,叶子还不

愿意用呢——钱留在自己手里才是活的,都存卡里了哪天我要是想买游戏没钱怎么办?

这个关于月下的问题还真是够老的——你先哭吧, 突完了对于再告诉你。答案就是——没有定论。OK你 接着哭吧,哭完了我再接着说。其实如果不考虑出城 的话,PS版的「标准"完成度是2006%,而SS版的则 是212.6%。不过若要是算上各种出城的话,那可就复 杂了,最普通的突刺愈出城法、负责出城法、五百心 出城法、猿冲刺出城法、读盘区出城、存盘记录时开 盖岭新地阁——等等,单从数字上讲,完成度剔到 1000%也是可能的,不过那就是纯数字游戏了,没有 太大意义。说到这里突然想到,如果月下在PSP上复刻 一次,也算是一件美事。

一叶子你好,新三大主机里我最喜欢PS3、要 1005 是在日本干活工作的话,不吃不喝一月能买 3、4台吧,可惜在中国只能责不能品了。唉,你肯定 能第一时向止到吧,到时候在荥星跟我们分享一下好 吧。我最喜欢GTHD了,你喜欢不? From北京 董旭

不吃不喝你买主机回来干哈····拿它做汤么? 我 第一时间能买到与第一时间会去买是两个概念哦,一 开始实在是太贵了,叶子虽然在插画里经常被画得头 很大,实际上我可并不大头。 ○ 记得有个人在之前一直吵着: "人不能无耻 记题"到这个地步。"而我现在只能无奈地感叹: "天气不能无理到这个地步!"之前还忍受着超高温 闷热煎熬、转眼便被墨雨淋个透、无语啊!

叶子那边如何? 北京应该也很热吧? 据说还有沙尘天气,叶子可当心别被大风刮跑了,正所谓"家不可一日无主"。不过若真有那么一天,我想小沛又会华丽地整场了……

夏天还不至于沙尘暴,再说就算起大风,我上下班外出的时候在包里压块石头也就是了。不过这潭热反复无常的天气实在影响情绪,我恨。但说到暴雨的话,北京近来这个同末连续两个晚上狂下大暴雨,气势惊人、快宏壮丽、雷霆万钩,就好像老天爷的洗澡盆板炸裂了一样,那水哗哗啦从天上掉下来。叶子头

奋之余就想冲出去,老妈死命才拉住了我…… 有叶子在,旁人休想篡位,大家就别惦记了。



现在我最大的希望就是人民币升值,升到1元 人民币=1美元,那样,我就可以用599元去 买一台PS3了,多值啊……妄想中……

叶子姐可以估计一下Wii大陆行货版的上市日期 和价钱么? From 广东厦门张思

No、No, 你明显还是太容易满足了吗,要升就升 到跟英镑等值才行。这样你就可以买两台,自己用一 台再给我一台,妄想中······

我这个人直觉很差,凭估算说出来的话经常哪之 千里——好比砍价,我自觉得已经宿赚的价格其实还 是被人奉了一个狠的,又好比原测各种比赛结果,我 的命中率在5%以下,几乎等于没有。所以啊,这方面 我的话实在不足为凭。神游说过他们肯定会出,不过 具体日子的话,估计量却也要到明年下半年的时候了。 至于价格方面实在不好说,因为Wil或在的价格弹性就 非常大,而且要降价也不难,现在要缺近Wil而直接做 盲它的"神游版"价格,恐怕还是不太好下断言的。我 皆就此事问过术头,未头曰 "水来工境,机来钱指, 到时候海腰包就是了"。这种气度,真令我嫉妒…… 话说回来,他真的是打算動俭节约了吗? "为什么不让我回家? 我在外面快热死了!"

我爱钱,但我更爱"猛女"——这词是我争 一位,这出来的。因为吕布是猛男,那就触就是至 文。我是最近才开始接触真三国无双4的,一开始呢 用的是颤矩。当时觉得她很全武功又强。可后来才发 现这位女士攻击范围太窄,不如那位有野性的云南妹 珠更猛。要知道人是随时在变的,朝秦莽楚是人的天 性,不能管我啊。粉丝朋友们,你们呢?

有次从书上知道叶子是玩零系列的高手,真想把 自家的记忆卡寄到北京去让你提取一份记录给我。



From 四川宣宾 魏畿 叶子在二代的时候是女娲爱 用者,因为我喜欢速度型的角色 嘛。女娲移动好,出招也是极快, 整跟很多人物等迫失败后仍然 可以及时再出剑(当然了,问题

也是其攻击范围太过狭窄)。不过可惜后来细剑就没落了,于是我开始向吕布移情别态,关键倒不在于他如何好用,而是我觉得这个角色的招式设计与其自身气质相当初合 武勇霸气、大开大阗、KOEI好像就是有效的实力,这种处理无疑使我觉得非常痛快——原来我肏手里是热血型的啊……

甄妮在三代猛将传甲凭借着析属性无双很是风光 了一把,但的确,她的很多普通和替力攻击性能都不 够出色,乱军之中更是痛苦。相信很多人都是冲苦她 的女王气质选用的吧……呃,在此正好顺便说明一 下,叶子自作多情自刻的这个女王称号离"传统"意 义相去甚远,不是那种才啥霸道的类型,我是个老实 人,大家别误会了。

祝融是遂代被加强的人物,也许你并不知道她在 二代里是什么表现——公认的"四大废柴"之一。一般来说,攻击范围窄的话就应该在攻击频率上拨平 衡,但当时的祝融兵则短不说,出招也慢,再加上性 能烂到不行的无双,在高难度下实在是连自保都难。不 过现在的祝融确实配得上"火神"的称号了,其身上 那种野性和原始的关膀被光荣立体塑造得不错。

啊抱歉,作为无双fan,一下子就自顾自地说了这 么多,那咱最后聊点儿别的——我是富欢零,但这可 不等价于我在游玩技术方面是高手,事实上,我更多 是制情体验派的。而且我这个人比较功和——好比前 两代任务模式追求高评价后的回报游都一般(或者干





現在流行惠搞啊, 一些攝版应撰团

这期继续上次的启事: 06年第3期的谢汀、06年第5期的龚远阳,你们两 个人在投稿时写的地址可能有问题,稿费已经退回编辑部了。请看到这则启 事后马上联系我们, 电话在目录页上。说完正事, 再随便闲聊两句。现在北 京的天气非常热、每天上下班挤地铁是件非常痛苦的事! 实在不知道应该怎 么熬过每天在地铁上的两个小时,这就是生活在北京最大的糖苦吧? 好在草 一个屋子里有何! 或许我更应该担心自己会不会再次热伤 风? 上帝保佑吧! 口责/小沛

, FF7 趙北 bloodriver 你是在画海报吗?如果把克劳德的头发染红 你觉得是不是有点像八种。



| 波斯王子山岳花 園内 唐沼 你的得不像波斯王子啊。再说了,他又不是战

、 幽陽 黑龙江 白布崎 这是你投过来最棒的一幅画了。瘦愚很好。有





魯師 黑花』 白桔楠 整体效果还不错。不过春丽的身材略显臃肿。 而且脸部的位置有点奇怪哦!





YAYA FA JONY 看完你的幽,我念发开始怀念(寄生前夜)了。这 个游戏不出读作实在是非常令人黄解的事

·新角武者 湖北 bloodriver 柳生同学太可爱了,就是眼睛有点吓人。没想 到你画非硬派的东西也这么好。



。你随作品風格舒便都選比縣樂事 - 報用

方面經運回路









高为了所有职意们关注的问 量让国外一家非常基本的调查与评 BDFC美可发布了一集相关分析文 发发光导抽取资料分与PS3相关的 美心这个价层直不知着一条。

養养厂育的品牌教室 達得的 卡姆德德以及消费者的品牌认可需度。 现有软件阵挛,包括软件养费丰富 權度、 建二方软件有支持力度、强调的 **基本以上两个要素影响内的现** 1 力 性即是有软件对玩器。 引力大 4 豫宏以上**向家之**等 金装不**9 察知**的游戏**软**件。 除去 国宝之外 日本海不可得知品温效 主机。前左价的数字方。与目 **常无浅预测的。主机未来的价誉。**) 日有无法预测的 主机未来的价格识克 力,10. 硬件包裹和特色,但正规的

▼应:李有的市场位置以及消费者的品 埃认可称使 相应的,对新主机等 **参**量大的暴点就是它的价格 等别是这 价格与其他主机相比时的竞争力。当 PSI的强動機能及其發布的歐洲媒 一直是家尼对外反复强调的要求所 包在DFC公司的这个要重分析。并 ▲-要兼只由着了最后一张。 重排的评估并不能产生有大的 · 响。而 且即使异就主机特色而言: 参引也会发 以及Willia体根操作比差别类没有什么 明期代的 事故上 除了道法 業尼并没有拿出足等**能够**更高。 元章 **第509美元是一个合理价格**的

在DFC公開的透頂彈信矩 拼 李规宗件 玩家们往往会想到 最的作品 例如佛教 1440 DINC等等,事实上 设备作制 生料的影响确实非常意大 舒信無何认为、善致本身無主机的影响 **非非指象中的那么大。夏重和加美国**过 是兼件库管的多样性和第三方 有時支 等力量。**全**尼之前是功的量大。1.是因 美空行指了足够的新市場。从 而EXI和F上南大金字招牌也 或未是常用的专利。可以说。PS3者数 **从为国的优势仍然存在,但正在建步消** 次世代主義的竞争中 P53基本上 推荐施制30号~ 电动大制用管

##. "好" 沒有几个天子前代 十 内中, 花, 柳 唐 无 百 了 以 朝 力, 养望龙斯 定要抽头钢管, 以此可 題困扰我信々、上分 さ、マル能力力 关于(大神)的の絵、水を姜川貞・ \ 歧大蛇(地就)京第二人打大虾、前 来 到几百年之前的神木村和大剑 + 泰 禁 * 1 中之后, 数大偷走在《里性象知师名 田姓的广作 山下版, 可是我怎么也搞不 YI. 夏走 与如朝上赶来, 下户是从市 イ里学者 都アッ ますべ 主



第11. 在C 战争 FT. 打元机械工之 后, 我拿了两个块链放在两个人分像 上, 万亩之申综桥, 跳之桥之后, 未到 个肝桥处、有 核维子, 底下是深 A. 窓 選子、 面有木板指信 サバ 也渡不过去、那么在此酣谢龙哥了 1.北京 张吉欣

(大神)的问题, 偷衣服的情节已经 引发出来了吗? 已经引发了的话保持隐 秘行动,不要被她发现就可以了。注意 千万不要跑,要慢慢地走到衣服那 里。叼起来之后慢慢地走出一段距离就 可以了。《战神》的问题,我记得那处 场景是两座悬崖峭壁之间有两根绳子。 需要通过这两根绳子荡到对面的梯子上 去,荡到第2根绳子上之后,你应该会发 现:对面悬崖上挂着的那条梯子下半数 是坏的,我们需要荡到上面没坏的那部 分, 在从绳子上荡过去快接触到梯子的 时候马上按X键即可成功抓住梯子,并不 算特别困难。

1、PS2上有几款"年1· 应折"作 が成 2 75型PSZし種才能队 PS游戏 3 PS2版的 平同星Ix大 w 的密码是什么 4 我的PS2是不多 正 1年 集 的 1 550 4 合 四 6 1 1 1 1 1 1 佳配置)就这几个 5 知、 的谢 、 PS2 是70006型的 ' _ 每早读者!

1、如果你指的是以"生化危机" 的世界观为背景的游戏的话,一共有6 款:《生化危机4》、《生化危机·爆 发》、《生化危机・爆发2》、《生化 危机, 枪之生存者2代号维罗尼卡》、 (生化危机·代号维罗尼卡X)以及(生 化危机·死亡目标》。这些作品中, "正 统"系列作品应该也就只有生化4 了。2、这得看安装的具体改机芯片而 定了。有的芯片需要特殊的操作。有的 则是可以直接运行, 你应该去问一下给 你改机的游戏店老板。3、《乐高星球 大战》中的密码非常多。这里无法一 列出, 龙哥告诉你几个有点意思的密码 吧 · H35TUX、A725X4、4PR28J、 LD116B、BEQ82H和A32CAM,具体 效果你輸入以后就会知晓了。4、年初 的话,这个价格算是稍微贵了一点,不 过没有贵出太多。

1、 成在FSP除1 5 板 桌哪一种板 本最好?我这边的游戏机压 BOSSIAIX在15版已无好机,是否国家? 亚么我想买到15成全新PSP应该怎么办 呢↑ 2、听说有一种小型家用的CD家录 机, 可以将网上下载的歌曲刻录到,至 C)里,是否属实,价格人概力多少1 3 MP3格式的大神的配乐在哪里可必 、载到 我在网上搜索了许多,可邻见 是显示出歌曲名而无法下载,黑魔猎人 主题曲的名字是1+公? 4 为什么第179 期电软抽套的黑符零代袋, 我 直没有 收到? 前几大我从邮箱里收到 个银灰 色的小袋子,上面标着电软单1/9刷, 打开后里面只有一张所谓的寂静岭音乐 收藏CD, 更高谱的是凹面半嵌CD制度 有、只有 张硬料包装, 面写着电玩 新势力,极其诡异,难道你们弄错? (安徽合肥陈文青)

1、没有什么最好不最好的, 其实 现在PSP从 1.5版到底2.5、2.6版都已 经被破解了。"无好机"是什么概念? 准确来讲、全新的*.5版PSP已经很难 找到了, BOSS应该是这个意思, 此话 基本属实。当然,龙哥的意思是全新的 15版还是有的,只不过比较少而已, 并非买不到。2、CD刻录机? 牌子可就 多了去了。而且现在基本上都是DVD刻 录机、CD刻录机已经是快要被淘汰的 产品了,价格方面非常便宜。3、这个 问题嘛,请自行上网搜索,龙哥不方便 回答这种问题。(恶魔猎人3)的主题 曲叫做 "Devis Never Cry" 。4、奖品的 问题,建议你打电话给负责发放奖品的 邮购部详细询问, 龙哥刚刚大概翻阅了 一下杂志, 好像没有在该期杂志的中奖 名单上看到你的大名?

龙哥作如22、对於记就回答我几 个问题, 我已经读高三了 线决 定开始泡面生涯, 因为杂在无法执护



CBM 形势 , 身躯的运动, 效存法唵牙 C6M. 找得知识标准GBM的标准引 置黑千足有为外两个多余面板? 2、每 村益引GBM是否翻新,3、GBM会不会 7 年后有大的降价形 4、可以有电 软上邮购吗, 希望合予指点

两川泸定 袁国竞)

又是泡面攒钱购机计划啊? 看来我 国许多玩家都有着类似的经历呢,例如 泡面、馒头加咸菜等等,天下没有免费 的午餐,估计我国玩家对此是最感同身 受的了吧。虽然龙哥自己曾经也有过同 样的经历,不过这里还是不得不罗嗦一 句,希望各位正在节衣缩食攒银子的玩 家不要对自己太"狠"了,毕竟身体才 是革命的本钱,为了更长远的"革命" 任务,要注意适当保存战斗力。1、神 游G8M的包装内部一共包括物品如下: iQue micro主机1部、Que micro便携 袋1只、产品保修卡1份、专用220V电 源适配器1个、面板弹出工具1副、产 品认证单1份、(Que micro面板2块、产 品说明书1份以及Mini光盘1张。也就是 说,标配里面有另外两个附赠的面板。 你购买时可以按照这个清单核实一下包 装内的部件是否齐全。2、GBM是去年 下半年才上市的新机型, 很少会有翻新 机出现,如果你购买的是神游公司发售 的行货版GBM的话、基本上是可以高 枕无忧的了。3、这个目前还不好说, 理论上来讲, 一年之后肯定会降价的, 但具体会降多少、目前来看还是一个 未知数。4、不能,建议你看看当地有 没有神游公司的专卖店,或是当地的游 戏店中有没有的卖,实在都没有的话再 考虑联系神游公司邮购。





龙哥、因为我的妹妹最近想要入 手一台PS2、但我又不太专业,所 以只有对 些问题来请教一下你啦 1 PS2的7万型在成都卖1200多元,那么一 般会是怎么样的配置呢? 2、7万型的PS2 最好在哪几买,即(电玩通)上的成都 报价是哪个电玩店? 3、怎样辨别PS2是 否是翻新机呢? (四川成都 王舟杰

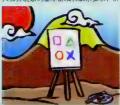
1、一般我们说一台PS2主机的标 准配置,包括主机一台、电源线及AV线 还有原装手柄一只, 此外包装盒啊、说 明书啊什么的就不多说了。目前北京地 区7万型的PS2价格大致在1100元左 右,成都1200的价格还可以接受。2、 当地有卖的话自然在当地买是最方便不 过的了。(电玩通)上的各地报价是根 据当地一些电玩店的报价调查得出的大 致平均价格,并非单独指某一家电玩 店。3、关于PS2翻新机的问题,首先我 们要明白以下几点, 目前5万系列中只 有极少极少数量的全新机, 一般游戏店 中很难买到全新的5万系列主机,5万之 前的系列就更不用指望了; 如今的主流 PS2型号是7万系列和75系列,这里解 释一下,所谓"7万系列"就是型号为 "7000X"的主机, "75系列"则是型 号为"7500X"的主机,最后那个"X" 是用来区分各地区版本的。从龙哥所知 道的情报来看,现在即使是7万系列的 主机也有许多都是翻新机或是二手机, 只有75系列的PS2主机由于发售时间比 较短,所以基本上都是全新机。游戏店 中贩卖的PS2主机应该是以7万系列和75 系列为主,7万系列标配的价格大致在 1050-1100元左右, 75系列标配的价 格大致在1200元左右,想要购买全新机 的话推荐选择75系列,应该就不会有什 么问题的了。

我去年入手一台二手PS2,型号好 像是39001,读PS2碟很正常,能 读CD、但读不了PS、DVD和PS2的D9 碟, 擦过光头后, D9碟能读了, 但仍读 不了PS, DVD碟, 这是为什么? 是机子 坏了,还是这机型本来就不兼容PS,读 PS的方法有哪些? (广西南宁方培俊)

能读D5不能读D9? 可能是光头功 寒问颗吧, 按道理讲这种情况应该是比 较少见的。从你所描述的情况来看"擦 过光头之后, D9能读了", 应该是因为 二手PS2光头过脏以及老化的缘故。至 于读不了PS和DVD碟的问题,首先 你要明白,有的改机芯片本身就不能读 PS碟,至于读PS的方法,比较常见的;比较好分辨。 是将盘放进PS2主机托盘后按住RESET 键3秒左右开机,再按2下或3下RESET 键开机。

龙哥你好,你说我们是不是有缘 啊,我的外号也叫龙哥儿, 所以 龙哥儿想问龙哥一些问题: 1、我准备在 署假去打工, 然后去买 台25版的PSP 听说2.5的PSP快破解了, 那破解后会不 会涨价啊? 2、买了PSP后还要买些4么 必备的周边呢? 3、怎么分辨翻新的PSP (湖北孝感陈龙) 97.7

1、理论上来讲,每次PSP被破解之 后难免会带动主机价格有一定程度的涨 幅。不过从近期龙哥在北京诸多游戏店 中打听所得到的情报来看。这次涨幅不 是特別大, 而且剧机本身也不会太贵, 最便宜的刷机费用大概在50元左右,当 然也有开价100、200的——据"业内人 士"表示,破解之后收取刷机费是"业 内规矩"(类似讨个彩头?),过一段 时间应该就会不再收取剧机费了。关于 "2.5版PSP破解事件"有一点特别需要 加以指出,那就是被破解的包括2.5和2. 6两个版本,另外这次的破解降级方法 和以往的有所不同,并不是针对某一版 本的PSP而特制的,通俗一点来说,并 不是所有2.5和2.6版的PSP都能够通过 这种方法进行降级。说到这次的破解事 件,是由著名的PSP破解爱好者 Dark AleX公布的,不但有降级方法介 绍还在网上发布了相关降级程序的下载。 不过这次关于2.5/2.6的降级还是有些局 限性的,前提是用于降级的PSP必须是 之前从低版本中升级而来的, PSP出厂 就是2.5/2 6版的主机是无法进行降级操 作的,之前 些误操作升级为2.5/2.6版 的玩家终于有机会降级了。考虑到这次 的破解程序还有相当的不完善性, 最坏 的情况下会导致PSP直接变成砖头报 废, 所以龙哥建议对比有兴趣的朋友不 要太过着急, 等过段时间稳定下来之后 再动手也不迟。2、个人认为一个大容 量记忆棒再加一个专门用来携带和保护 PSP的袋就差不多了, 这些就足以满足 大部分玩家的基本游戏和娱乐要求, 屏



幕保护贴也可以考虑购买, 其余的没有 什么需要特别购买的。3、鉴别翻新PSP 的方法, 热线提及过几次, 常用的手段 包括检查PSP主机上的生产编码是否与 外包装盒子上的一致: 仔细观察主机表 面的消洁状况。翻新机不论JS们如何处 理,灰尘还是会比较多的。特别是小摇 杆、L/R键以及其他按键的缝隙里等容 易粘灰的地方; 此外还可以留意PSP的 液晶屏和机身上有没有指纹,旧的主机 即使处理过也会留下淡淡的指纹印记。

我有一个喜欢收集游戏周边的爱

年我在XBOX上玩 · 光划2) 来着。所以 我想找找有关光环的周边, 但没有找 全, 所以麻烦龙哥回答我, 个户 翻 光 环、的主题曲叫什么名,是哪名歌手唱 的'就是有一期电击收藏里的那个 次在电放上看到有关了外科的小说、中 国有117 哪里有个多少钱? 如果可以的 话, 龙哥可不可以帮助我弄到 · 光切3 » 出T恤了吗? 我在小道消息里看着了关于 、光环3、的主题Time fi 利息了。那衣服 那有卖的"会不会与光环3周,探见。 光环 的事影要在2007年上被写了我必须看。 所以请龙哥告诉我一些消息, 就发上这 些问题。 (辽宁沈阳 普类似的熊)

'普类似的熊" -- "playstation" ? 呵呵。你问的《光环》的问题,在龙哥 的记忆里,游戏中应该没有真人演唱的 主题曲、游戏里那些气势磅礴且极配合 气氛的曲子都是由MARTIN O'DONNELL负责制作的。另外,据龙



↑这个就是BUNGIE在其官方的购物网站上发售 的即有HALO3标志的T恤式样

哥所知,在后来推出的OST里倒的确有 几首真人演唱的歌曲,比如BREAKING BENJAMIN演唱的 'Blow Me Away": 你说的某期电击收藏里的,抱歉由于时 间太久,我已经记不清楚具体是哪一首 了,个人估计是这一首的可能性居大。 (光环)的小说,国内应该有,今年五 一北京书市龙哥还见到过,而且还是中 文版。准确地说,应该是《光环》的开 发商BUNGIE在他们的官方购物网站上 推出了印有"光环3"标记的T恤,定价 为17.95美元,约合人民币143元左右, 个人以为这件T恤不如BUNGIE之前推出 的几款好看。而且由于这款T恤是通过 BUNGIE的官方网站进行销售的,游戏 店老板基本不会进货,所以我国玩家很 不好弄到手,除非你有在美国的朋友。 电影版《光环》预计是2007年内上映, 不过目前还没有官方消息对此确认。 (光环)是部非常了不起的游戏,也让 人对电影版充满了极大的期待,希望到 时别让人失望就好。

右个に題引龙哥, / 怪物猎人2 / 於金手指是不是都用不了? 虽然 想自己努力,但实在是没有时间。所以 想用官加快进度, 怎知 加必须品 云不让感pmbao。 残念。另外NDS 现在能不能用烧果? 应该还有降价空间 Jer: 虽然PSP功能强劲, 但还是任氏帝给 我更多快乐,这就是老任的厉害/处 JP . 京像Wil (河北廊坊勾云龙)

嗯,不会啊。就龙哥所知, 《怪物 猎人2》的金手指是可以用的。一般来 好、找不到的话会朝思暮想。去 讲,金手指用不了主要有以下几种情

【量强加班】









■ 網: 有些问题小弟早就想问你 寒龙哥高始唐等。 图小第一制 从弟发火马恐怖之诸,谨拜是 以開。面对读者的众多问题 分在龙嘴熟线栏目中作回答 有大部分问题或哥是怎么解决的 PSP大陆有华文的版本吗? PSP版的 (條物推人)和〈实况9〉与PS2版 相比在哪些方面有所能水了。西非 措施公战外心震

美元金属 集造集 **画学**。 "来冯声被之情 不得本機像一下業者朋友们的创業 力,虽然走哥有些理解不能。关于 **给热线来信的读者问题**,其实有不 少鄉是重复的。特别是變件或者澤 胸机方面的问题,重复性比较高,



↑138万俸素如果要真拿来当照相机使自 然不够,不过伞来做摄像头侧还是不多



戏的疑难或是游离于热线回答问题 影應之外的问题,業果能有所被抗 的回答了——李竞素装版面有限 希望大家能理解。唯软的官四網站 上也是可以进行两上向答的,当然 和写信的方式一样,龙哥自己精力 **有限、同样只是有选择的进行回答。** 条盖指大陆行数版PSP吗? 来于这 **常尼加金表示去年11月份就会** 美鲁大陆省货版PSP,本过至今仍 素沒有看需实物的影子。不过2.8版 的非大陆行货版PSP侧是可以下载 首体和繁体的中文补丁来改变事统 语言种类。PSP版的《怪物雅人》) 个人认为是做的提不懂的游戏,更 **喜和操作康都积不错,再加上影柯** 作動能,是龙野比较预荐的PSP 意。至于PSP版(WE9),相信 量的是发都会对其消房的残壞证 忆就着吧。实在是那种玩久了肯定 会头与自然的作品。PSP的专用提 **姜头,尼差确认有这款外设了。** SCEU前不久在东京镇座的素皂大麦 1楼拳办了PSP体验活动,在这次活 动中首次震出下PSP使用的USB摄 ,其型号为PSP-300,拥有130 5億億;可以实现网络视频聊天。 年10月,SCE将会进行一次固件 。 使其实现IP视频/语音(WoIP) **,**不过最初的视频聊天是采用 动 JPG的过渡方式,今后会通过 曹操升级进行改造。据悉的现象摄 像美国以旋转,为便用拼搏进种 拾扱 求。而且由TPSP可以与 PS3章行Wi-Fi无赖通信,用户可以 过P。除PSP无线接入互联制。这 林麓市以在家中的任何角落进行网 PS3的建控器使用以及整合调谐 文用 目前各第三方已经3 始着手开发利用PSP摄像头的游 戏,而第一款支持PSP摄量头 的游戏是(EyeToy: Pley),该作

况 首先就是金手指码版本的问题, 我 们都知道,在PS2的金手指软件中,AR 系列和XP系列是最为著名的两大系列。 而它们所对应的金手指码格式是完全不 同的。如果使用的是AR系列的金手指软 件、输入的却是XP系列的金手指码、那 么显然是无效的,反之亦然。另外一种 常见的情况就是金手指码本身出错了, 有可能你找到的(怿物猎人2)的金手 指码就是错的, 所以也会无效。此外, 导致出现问题的原因还有可能包括游戏 版本不对, 例如同一款游戏, 我们玩的 是日版,输入的确是美版该作的命手指 Tri,以及PS2版本不对、D版金手指光 盘质量不行或是主机光头读盘能力下降 等等。2、能, 平就能够了。价格方面 目前NDSL在我国国内的价格大致维持 在1200左右,没有什么意外的话近期之 内很难有明显降幅。

数元等 我想把手头的NDS I 報 作 内標画桌一台NDS I 语句就 在NDS能過多少幾子轉で还有、PSP会子 会国内成制部方的开发而予PS系主机机 原生轉。SONY的「ト女儿」也未能等



"当掉'啊…… 现在要想找到当铺 可不容易了吧,再说你要真把NDS拿到 当铺去典当,人家掌柜的未必识货(笑)。 现在市面上全新NDS的价格一般都在 千元或是一千元偏下, 一手NDS的话, 根据机子的新旧成色、以及收购你那家 NDS的游戏店老板的'人品", 在价格 上会有比较大幅度的波动。龙哥因为没 有亲眼目睹你机子的外形, 你也没有详 细描述过,所以无法给出你一个比较确 定的参考价格,希望你能参考龙哥上述 几句话,结合你NDS的具体情况自己估 出一个大致的价格来。至于所谓"PSP 改机芯片",从目前的种种PSP破解方 法来看, 仍然是通过更新固件或是用软 件刷机的方法来实现将PSP降级、从而 实现类似于"PS2改机"的效果。不过 最近听闻国外有一个破解小组在网上开 发出了专门用在PSP上的破解芯片,并 在网上放出了专门的视频加以证实。从 这段视频来看,这则消息的确有可能是 真的。这样一米,相信不用多久,我国 就会出现这款芯片的"D版",到时候 PSP这款掌机差不多就可以算是真正被 破解了。其实、如果PSP真能被像如今 的PS2那样轻松破解且成本低廉的话, 相信其实倒是许多玩家心理所想要看到 的吧,呵呵。

フェ要引書板で、致食备ご 系 列の内が小説。 中心完神イ本人 高、対 1、規則 コーケー性有可能 的 に開影波PSP在中国大計的が元本等、致 具体的部隊有 具体の語家の に関係しています。 は関係しています。 はでいます。 はでいまする。 はでいます。

关于'水货"的问题,好像不少玩 家朋友一直都搞不太明白它的真正含 义, 这里龙哥就再次解释一下吧, 希望 大家看过之后能明白什么是'水货"。 首先我们要知道, 水货并不是假货, 也 不是组装机、翻新机等等。按默认定 义, 水货主机是捐由国外、或者是港澳 台地区没有经过正常海关渠道进入内地 市场的主机。所谓水货主机其实就是本 应销往其它国家或地区的机器, 在输逃 了关税后进入国内市场进行销售的主 机、简单点说、水货主机就是没有通过 正常渠道报关和交纳税项的主机。因为 以前全部是用船偷运过来的, 所以后来 就简称为'水货'。在我国市场上贩卖 的主机,除了神游公司发售的行货主机 和之前索尼发售的大陆版行货PS2之 外, 其他所有那些日版、美版、欧版、 港版、台版等等版本的主机都不是硬件 厂商在我国大陆地区。正式发售的行货, 所以我们通常能买到的主机,差不多都 是'水货"主机,不过水货主机的质量 和国外的行货是 样的(因为我国的"水 货主机"实际上就是国外的"行货主 机"1,只是没有厂商提供相关的售后 服务保障而已,不过这一点上,我国不 少游戏店倒是或多或少的起到了 售 后服务保障"的作用。1、次世代主 机、性能强大但未来一段时间内都会 保持高价且软件阵容相对贫瘠: PS2、 月前性能基本够用且价格低廉软件等 容非常庞大, 如何取舍、请自行定 夺。2、PS2赛车游戏专用的方向盘都 不便宜, 个人认为罗技的产品质量很 高,不过价钱方面也相当贵。如果想 购买比较廉价使用的方向盘, 你可以考 虑WingForce或是北通公司发售的产 品,这一者价格相对要低上不少目性 能也还算不错。3、说老实话, 龙哥建 议你不要真拿GBM或是NDSL当PSP 使, 用其看电影效果虽然也还勉勉强 温, 但要真拿这当同事来较真的话, 仿 计不会让你太满意。另外,看电影的效 果与使用播放软件的种类以及转换格 式、压缩比等都有很大的关系, 即使 都是用NDSL来进行播放,也会有比较 明显的差别。4、IQUE已经于今年6月 29日正式发售, 官方定价是1199元。 不过各地的实际销售价格可能会有比较 大色浮动。5、在电玩通上刊登广告的 商家,我们一般都有比较可靠的诚信保 障体系,基本是可以放心的,如果你遇 到什么问题也可以向我们的投诉电话反 应,我们会给你提供满意答复的。至于 具体的邮贴付款方式等, 你应该去询问



1、"那块砖'? 哦,明白了。制 作东西的时候, 屏幕左侧不是有一条相 连的横线和竖线吗, 会有一些印有图案 的方块从左侧的横线处开始往右移动, 你说的"那块砖"应该就是指的这个吧。 当这些方块在横线上向右移动时,我们 要做的就是抓紧的间看清楚其上面的图 案是什么,可以将这一过程称做是'预 之后当方块从竖线上开始往下掉 时,我们就需要在屏幕右侧的方形区域 里画出这些方块上显示的图案,这样才 行。初上手的玩家很容易在这里失败, 龙哥介绍你两个小诀窍 画图时的动作 定要快, 动作幅度要小, 我们只需画 出图形样式即可,同样一个符号,画大 世小的实际效果是一样的,但画图花费 的时间可就不同了。还有、游戏里不是 提供有'中断存储'的功能吗?制作东 西前可以先存个档, 万一失败了关机重 来即可。2、制作弓箭时最好加上沟 毛,这样会使得准确度有明显的提高, 其实这个小技巧在现实生活当中也是同 样有用的、给弓箭加上羽毛之后有助 干提升箭具在射出后飞行时的稳定 性。用弓箭可以攻击动物,但并非所有 的动物都可以一箭射死的, 此如大型动 物一定要被陷阱抓住再用弓筋才行,只 有小型动物才可以一箭射死,估计这就 是你为什么射不死猎物的原因了,多半 你喜欢专案个头人的吧。按照我说的这 个办法去做,就能搞定,当然,如何制 作陷阱也是 门技巧,这里就不再赘述 了。3、鱼的种类与垂钓的地点有关。 河流的不可地段种类也不一样(比如上 流轨的鱼一般会比较大1,还有和时间 也有关,晚上去钓鱼的话有可能会钓到 珍贵的鱼。



[KONAMIOO '孤句冒险' 并列在掌机上颌为有 名,是不错的文生冒险题材类作品。

主持人: 小流

芦来史克威 一 D经典作的最大概去并发统作 7 在PSIII代 《寄生主夜》就是这样的 教曾经无限都提 从最终被人类学的压忍 (生计那个)扩大的玩家都不会店 p.这样 个好多效 电都管明显,第三部的到来 我们区期来花倒是本大 想要整溫的觀測效率 (因力)大々都得到悉 至于「寄生的夜」的「島曜 机因成为的人还是少数吧。电影呢。主用作目中。吧印数用另一种方式来 **承急这颗经典的作品。**

而根据小说改编的电影 和游戏也取得了极大的 成功,从而使激名秀明-跃成为日本现今最有人气 的科幻小说作家之 。

这部轰动了日本科幻 界的小说,以位于仙台市 的日本东北大学药学部及 其周围环境为舞台, 讲述 了一个充满悬念和惊悚的 故事。小说的男主人公永 岛利明是在某大学药学部 任职的生物化学学者,他 的研究对象是钱粒体。有 大, 永岛和明的妻子尽

美在 起神秘的交通事故 中变成了 脑死者 、田

于圣美生前曾经在肾脏捐赠库登记过,她的肾脏被移植 进了一名叫作安齐麻理学的少女体内。另一方面,山下 无法接受要子死亡的事实、永岛利明取出了圣美的肝细 胞、将其命名为'Eve',并加以继代培养、以期圣美 能以细胞的形式继续存活下去。然而,让人始料不及的 是, 沉睡在 Eve'中的线粒体& 在伺机利用安齐麻理 子发动一场恐怖的'反叛

(寄生前夜) 虽然获得了恐怖小说大奖, 但它本质 上是 部科幻小说。小说中不仅有大量对实验和手术 过程详细而精确的描写,而且整个故事情节都是围绕 着"坚硬"的科技内核展开的,显示出了作者严谨仔细 的创作态度, 以及深厚扎实的生物化学和医药学功底。具 体地说, 《寄牛前夜》的故事是建立在下面四个科学理 冷基础之上的

1、线粒体共生起源学说、即细胞器官的内共生起 源学说。该学说是一种关于真核细胞起源的假说,现在 已经被学术界普遍接受。其主要观点是 好氧菌被原核生

物吞噬后,经

巫 绿 藻

过长期共生变成了线粒体。而 被原核生物吞噬后, 经过长 期共生变成了叶绿体。

2、分子进化中立学说。 即生物进化中性学说。该 被奉为PS游戏的永恒经 理论最早由日本遗传学家 木村资生于1968年提出。 化有贡献的分子突变在自 然选择的意义上都是中 性或让,性的,因而自然 选择对这些突变并不起到 pa ava vivi 筛选作用。

3、"线粒体夏娃"学说。 该学说根据线粒体DNA的遗传 特性推论,现今所有的人种都来 源于20万年前的一位非洲女性,并 且根据亚当和夏姓的神话故事, 将那 位非洲女性命名为"线粒体夏娃"。

4、'自私的暴囚'学说。该学说 最早由英国科学家埋查德·道金斯于1976 年提出, 其主要观点是 基因的本质是 自私的 它们控制了生物的各种活动和行 为, 目的就是为了使基因本身能够更多、更快地 复制,只要能达到这一目的。基因是无所不为的。

以上这些理论综合在 起,便构成了《奇 生前夜》的主题 线粉体并不是与细胞核"共 生 的, 而是故意'寄生'在细胞甲, 其目 以, (寄生前夜)可以概括为 个描写 线粒体 '反叛' 细胞核的恐怖科幻故事。

The first that the second of the second MILATI ECAPIN MIX LACRAMINA

PlayStation上推出同名动 作RPG游戏(寄生前 夜》。尽管游戏中的故 事发生在原作小说之后, 而且地点是在美国, 但根 本的科技内核与主题并没 有改变。凭借其紧张的制 階、精美的画面和新颖的 战斗方式、该游戏吸引了 相当多的玩家为之着述,



又推出了《寄生前夜2》,这款游戏无论心背景贴图还是 其主要观点是 大部分对 在CG动画上都达到了当时PS游戏的最高水准,但终究因 生物种群的遗传结构与进 为与原作的感觉相差越来越大而不再被人们看好。



相比游戏、《寄 生前夜)的电影则最 为忠实于原著, 其故 **喜**抵本和原著一样。 该广结合了科幻、恐 饰、爱情和悬疑等要 素,其中特技方面更 是采用了全球首创的 VFX技术, 将传统特 效技术与数码化特效 相结合,并将CGI三次 **元CG与DIP二次元实**

际影像混合使用,造成栩栩如生的特技场面。电影中液 体状圣美(叶月里绪菜饰)和人体着火那几幕,正是上 述特技效果应用的规范。

其实说来惭愧, 小沛到目前为止也没有看过这部电 影,所以介绍的文字也仅仅只能说个大概。这期米花的 主题灵感就是来源 + 本期 (大墙画廊) 中的一幅作品, 的就是为了将自己的基因遗传下去。所 看到了久违的 'AYA' 后, 莫名觉得好像应该写点什么 来纪念一下这个已经逝去的经典。欢迎看过这部电影的 玩家来和小沛交流一下。而我在今后的几天里当然要想 1998年,日本史克威尔公司在 尽办法去把 代的游戏找出来再通关 遍!

永远的回忆——客生前卷



《寄生前夜》最初就是日本作家濑名秀明的 部科 幻小说, 这部小说在第一届"日本恐怖小说比赛"中获 得了冠军,其发行量达到140万册。打破了日本国内同 类小说的销量纪录、1997年Fuj TV Network购得版权、 将这部小说又拍成了电影,由 广博史叶 月里绪菜及 SMAP成员稻垣吾郎等主演,由于小说的大受欢迎。这 部影片在上映之际也受到了较大的关注

在此之后的1998年, 史克威尔公司将这部 小 总改编的游戏再次获得了巨大的成功, 成 为当时游戏界注目的焦点。在当年所有游 戏软件的销量排行中位居第六,达到99万 4420套, 是史克威尔当年市场主打的作 2. 该作讲述在曼哈顿发生了变异线粒体 生物攻击人类的事件, 纽约第17警局的年 轻女警探AYA无意间被卷入其中 本作的 战斗系统比较独特、是一款半真实时间制的 RPG游戏。其剧情的扑朔还离俞紧张的节 塞、精業的画面以及新颖的作品系统吸引 了种当多玩家为之着迷。而目游戏中丰 寓的武器和道具,武器改造的多向 竹以及隐藏关卜都极有饭引力。 其第二款作品虽然明显有抄袭 · 主化危机》的嫌疑,但在游戏 6. 系统上依然有着自己的特点,也 算是比较不错的一款游戏。但是之 后的几年里,这个系列莫名其妙地 首失了,谁也不知道何时才能重见 该作品后领的辉煌。

非非无稽之谈的/

(寄生前夜)这本书在 日本当代科私小说中的地 位是不言而喻的, 具作者 勒名秀明不但凭借这部 小说麝得了第二届"山木 恐怖小说大赏"的冠军。

58 2006.15★米花通信:

Profile 姓名: 王璐珈 昵称: 妞妞 英文 名: Mary 年龄: 15 身高: 164 cm 籍贯·北 京 职业:学生 爱好·游戏 电影 听音乐 件格: 开朗 喜欢的游戏类型: 恐怖、冒险、RPG 动作 讨厌的游戏类型。无 游戏年龄: 10年

游戏带给我快乐

(电软)的读者们,大家好,中考结束了, 和我一起经历的考生们,终于可以开开心心地玩 儿游戏了。老爸终于让我和《电软》的读者见面 了,希望大家喜欢我。我跟同学说了,我要参加 《电子游戏软件》超G女生的栏目。同学们特别 兴奋、都吵吵着要买电软,去看看杂志里的我是 什么样。小沛哥哥, 我这算不算给《电软》做广 告?记得给我报酬呦。

我从很小很小就看老爸玩游戏, 我记得那时 候、老爸玩的一种叫(魂斗罗)游戏,那种黄颜 色的塑料盒,插在一个红白相间的小机器上,老 卷拿着一个带线的小塑料板,眼睛盯着电视,手 指不停地按动,电视上出现了小人拿着把枪,枪 口喷着红点点,不停地蹦蹦跳跳,给我留下了深 刻的印象。从那时开始,我就喜欢上了电视游 戏、虽然现在网络游戏非常普遍、但我对电视游 戏情有独钟。等我上学以后,老爸也带着我 起玩儿游戏,从那时起我也认识了老爸经常买 的《电子游戏软件》,以及后来的《学机迷》 (电玩新势力)、(动感新势力),以及杂志社 出版的各种增生。

说实话, 小沛哥哥, 我感到非常非常幸福, 有一个爱游戏的老爸,所以我能拥有很多游戏主 机, 我玩过, MD、土星、DC、PS、PS2 NGC, GameBoy, GBA, GBA SP 等等。看到《电软》杂志里别的玩 家,为了玩上PS2等各主机(含掌 机), 要辛苦的攒钱,还要买上喜 欢的〈电软〉、这些费用我都省 了。上了初中以后, 我玩游戏的 时间相应的少了很多。因为 我要面临人生的第一次选 一中考 但《电软》杂

志我每期都要看。

回眸一瞥的影像, (生化危机)系 怨的幽灵, 悲惨的仪 引等冒险游戏便是我最喜欢的游戏 式、无具的旋蛛、苦难 类型。在玩《生化1》的时候,一一的时民、让我没有了杀 扇一扇的门被打开,不知里而出现 僵尸的痛快感了。当 了什么怪物或傷尸。看着老爸浑 妹妹双手按在姐姐 身起着'小米儿",不停地过关 斩将,老妈紧张得蒙上了眼睛。有 时候,老爸去上班,老妈在家也拿 着手柄在通关,有时被游戏中的谜 妹苦苦的表來,没有 题卡住了,就去游戏店问其他玩家怎 回应,只有孤独、无 样过关,非常有意思。9岁的时候, 佘 的 等 待 。 告诉 小 我就可以手持麦林枪, 驰骋在(生 沛一个小秘密, 老爸 化3)中, 无所畏惧了。当我看到 玩《琴》时, 关底打 (生化危机十周年纪念)特刊时,我 BOSS总是过不去, 对生化危机系列有了更深的了解,她 就让我去打,并许诺 那动人的剧情,美妙的音乐,紧张的 通关后,请我吃麦当劳,我只打 多的道具。机智勇敢的S.T.A.R.S战 斗小队、勇敢的克里斯・雷德菲尔 德,漂亮的吉尔·瓦伦蒂娜,可爱 的端贝卡・钱博斯、睿智的里昂・ S·肯尼迪, 胆大的克莱尔·雷德菲 铃》。KONAMI公司的《寂静岭》 德·阿希福特、阿蕾西亚·阿希福 通关而已。 特兄妹等等,深深地吸引了我。我 想,一部制作精美的游戏,里面包 含着众多制作人的辛勤的汗水和聪 爱、她漂亮的舞姿,犹美的歌声, 明智慧,通过他们的劳动,包括: 片头画面的设定、背景CG及设定、 角色设定、静态背景画面,隐藏服 收藏。其实包括《王国之心》、 装的设计、條物3D建模, 电影似的 〈樱花大战》、〈真三国无双〉、 设计手法,原稿再三修改和揣摩、最 《马里集》系列、好多的掌机游 终呈献给广大玩家,

一部又一部精彩绝伦 的游戏——(生化危 机) 系列。后来 CAPCOM公司的许 **多作品我都非常喜** 欢,如《鬼泣》、《鬼 武者〉、(恐龙危 机》、〈生化危 机 > 改编的电影 段 也很爱看。

冒险题材的游 戏, 我后来又接触 了TECMO公司制作 的《零》、《零-红蝶》、(睾 束, 者之声》,她那日

式的风格, 使我体 验到另 种恐怖的 在我7岁的时候,老爸买了一盘 感觉。当我手持着老 叫《生化危机》的游戏、当把盘放 式照相机,穿梭在恐 进主机的时候,画面出现了经典的 饰、灵异的村庄,悲 的脖子上, 慶美的 乐曲同荡在耳边, 只红蝶飞向天边, 妹

階节,丰富的场景,凄惨的僵尸,尤 了两次就Win了,怎么样? 我很棒 辜的村民,可怕的怪物,怪异的猎 吧。上学的时候,和班里的男同学 害怕得不敢进行下去。我说(琴) 系列三部游戏全部通关,他们都不 相信。老爸说、〈零〉这个游戏, 让人联想到日本的恐怖电影《午夜凶 尔德、敏捷的艾达·王, 阴险的阿 让我尝试了西方的伦理, 只是她所 尔伯特·威斯克,可怜的阿尔弗雷 表达的意境,我体会得不深,只是

> RPG类型的游戏, 我最喜欢 〈最终幻想10〉了,尤娜是我的最 吸引着我。有关(最终幻想10)的 一切图片、音乐、书籍我都喜欢



上, 因为, 学习也是快乐的 爸拿玩儿游戏举例子,第一遍对剧 愭了解个大概,玩儿第二遍、第三 犬,费解的谜题,强大的武器,众 聊起游戏,他们玩儿《零》时,都 遍,游戏的各种难度都可以打通, 攻略也不用看了。学习也是一 样。知识是我们拥有的最大财富, 愿大家都能够快

乐生活,快乐



彩的。我要把更多的时间用在学习 报名方式:每周一至周五,上午9.00到下午530, 致电《电软》编辑部、找小沛即可。电话: 64472729转412 本栏目文字仅代表作者观点、不代表本刊立场。

~列举了。

虽然游戏可以带来欢乐,但不

能沉迷在游戏之中,生活是丰富多

都被愉快的消

戏打跑吧

Vol. 15 服作单页的凝图各庸大名之者—相仓义录:举着率页之是 他的特さん

一直是一个的天龙。

Test San and



被抛弃而孤独地走向灭亡——

错失良机, 昏庸义景

♥ 朝仓家原与一心拓展佛国领土的一向宗不和,但义 景时代时与一向宗和谈。自此朝仓家与一向宗关系密 切。1567年11月,义景遇到了改变人生甚至改变历史的 最大的机会 已故将军足利义辉的弟弟义秋(义昭) 到访越前一乘谷。两年前,前任将军足利义辉丙三好、 松永党的袭击自杀,在奈良一乘院的义秋立刻逃亡。之 后一直辗转于近江、老狭等地。

来访者是前将军的亲弟弟,朝仓义录自是大喜过 望,一连数日不断召开赏雪、赏花等欢迎宴会,并为义 秋举办了元服仪式。(此时,义秋改名为义阳)尽管如 此,义昭并没有满足。因为义昭的目的是在义景的帮助 下上洛、登上将军的宝座。虽然多次劝说义景尽快出兵 上京,但义景却百般推脱,终日沉迷于酒色中,迟迟没有 任何行动,随后义昭离开了朝仓义景的领地、来到了歧 阜投靠织田信长。信长立刻准备上洛、并最终将义昭捧 上了第十四代将军的宝座。

姊川残败, 命运转机

信长要求义景 起上洛,但高傲的义景没有响应。 而且还表示出了对信长的鄙视。愤怒(或者可以说是装

出愤怒)的信长在畿内平定后。于1570年亲塞三万大军 攻向越前。仅用 日信长大军便攻占了手筒山城, 金崎 城也即将被织田军攻陷。此时朝仓义景终于坐不住了, 可惜的是一看到织田大军便立刻逃回了一乘谷。义景是 染上了京都软弱的毛病吗? 还是因为天生胆小? 总之义 景 生都没有出现在战场的前线,因此部下也毫无士 气,可以说义景跟本没有资格做战国的武士。

此时,信长妹夫的浅井长政突然叛变。寒军向信长 背后袭来。信长军立刻陷入了前后夹击的苦境、信长不 得不率部撤退。当然信长不可能就此罢休,两个月后朝 仓,浅井联军一万士兵与信长。德川联军三万五千人在 湖北平野激战,也就是"姊儿合战"。而在这关键时 刻,义景竟然将总大将之职交给一族的朝仓景镜,自己 却躲在一乘谷中……

众叛亲离、义景自尽

姊川合居战败后,义贵的命运急速转变,朝仓家也 迅速没落。1573年,信长率军包围浅井长政居城小谷城 时,朝仓义景率领二万十兵前往救援。8月10日,义景终 于赶到小谷城、与信长的大军对峙、可惜的在开战前朝 仓军已经失去了战震。由于朝仓义景没有领导力也缺乏 德望。前波吉继等有力的部下纷纷叛变投简至信长。

Sing State of Applications 李景之弟。 截割名为孙水都延慢,从十三代准3 足利义無处得第一字的當職、改名为关键。並然人 品不懂,包由于向往京都是人们的风景生活,美乏 战国武士必须的斗争心,重要导致帮仓家火

方。因此可以说在战斗前已经决出了胜负。

信长向朝仓军的据点大狱城发起了试探性的攻击。 守卫城池的五、六百士兵几乎没有抵抗便放弃了城池。同 夜丁野城陷落,位于田神山的朝仓军本阵的士兵看到狼 烟后军心动摇。虽然朝仓军赶到战场,但是由于士气低 落军无战心, 朝仓军只得在一场像样的战斗都没打的情 况下讯谏撤退。

信长方的士气喜涨,有如出山猛虎,负责追击朝仓 败军的又是柴田胜家、前田利家、丰臣秀吉等名将: 而 朝仓方则豪无斗志、士兵们只想迅速逃离战场、朝仓军 的有力的家臣纷纷战死、士兵也四处逃亡、陪伴在惨败 之后义景身边的只有四、五名家臣。虽然在15日夜义景 洮回一乘谷,但却可以说他的命运已经到了终点。

16日义景带领侧室十余人出城, 寻求大野平泉寺的 应护。但平泉寺的人们畏惧织田信长, 拒绝接纳朝仓义 景。最后一门的朝仓景镜也选择了背叛,义景迎来了自 己悲惨的末日。

19日、景镜建议义景从大野的洞云寺转移到六坊, 20日排晓景镜率领百骑靠近六坊,对义景发动了猛烈的 攻击。在枪林弹雨中,义景意识到自己的生命已经走到 了尽头、决定切腹自尽。下达了抵抗命令后、义量拿起 笔砚写下了自己的辞世诗,总结了自己失败的一生,与 其说他是一名武士不如说是文人。

20日傍晚,义景使用爱刀十文字切腹身亡。享年四 -岁。历经五代持续百年的名门朝仓家也随着义景-起灭亡, 曾经繁华热闹的 乘谷也在大火中化成了灰烬。

朝仓的灭亡可以说决定了小谷城浅井长政的命运。 信长在灭亡朝仓家之后迅速返回近江, 开始小谷城攻 略,最后将浅井久政、长政和朝仓义景的头颅带回京 都。1574年正月,在岐阜城召开的新年庆祝宴会上,信 长向家臣们展示了用这三人头盖骨制作的酒杯。虽说是 长年的宿敌,但信长的做法也过于残忍。也许是天理循 环,最后信长也没能得到善终……



朝仓滴染: 1477年---1555年。本名教 景。朝仓家臣英林孝景之子。传奉了朝 仓家三代贞景、四代孝景、五代义景。一 生或弱、参加大战十二次、进攻加賀时 息病回国、8月19日在一乘谷病逝、享年 七十九岁

朝仓景镜: 1534年---??? 年。朝仓 家臣、景高之子。内应信长反叛义景. 并逼迫义荣自尽,之后被一构一楼杀死。 朝仓景體: 1540年--? ? ? ? 年。坤川

合战担任朝仓军总大将。主军灭亡后报 降信长。但最后惹怒信长、被迫自杀。 富田景政: ????辛~????ች。 朝分家臣、富田流剑水始祖、号势派、主 家灭亡后侍奉前田家, 活跃于战场上、隐 居后担任七尾城中将、并指导半至秀次

直柄盲睫: 1535年--1570年。与弟弟真 柄直港開为朝仓家猛将。婚川会战战败 后依然奋战,与几乎、隆基一起战死。

■胡言乱语、雪飞杂谈

朝仓义景继承家督之位时,朝仓 家正是鼎盛时期,但最终却在他的统 治下走向灭亡。自视过高的他本就不 适合担任如此重任, 再加上他的胆 小,想在残酷的战国时代生存几乎是 不可能。由于他的胆小,导致朝仓军 的士兵失去最宝贵的士气,即使是到 达战场、也只是走走形式、与敌人刚 -交锋便迅速溃败。不过义景在人生 的最后时刻大彻大悟, 认识到自己的 四十年确实是荒唐之至。甚至达到了

无我无他、四大皆空的境界。但可惜 的是他醒悟的太晚, 如果他能早些觉 悟,恐怕不会如此悲惨。朝仓义景如 果生活在和平的时代, 他治理国家的 方法也许可行,但可惜的是他生不逢 时,在残忍无情的战国时代,他只能 成为信长的点缀, 他也只能成为后人 嘲笑的对象。也许很多玩家并不喜欢 这种人物,但其实他们这些陪衬才是 必不可少的、因为如果不是他们的无 能,则不可能体现出信长等人的伟大 与过人之处。

同日日间 业界的流通改革

ISCE的业界新战略

电视游戏的专门连锁店, 是从玩具 流通中分离出来,形成了比较独立的流 通体制,并逐渐成为游戏流通的主流。人们 越来越习惯于在游戏专门连锁启购买游 35. SONY COMPUTER ENTERTAINMENT (SCE)的全称是SONY电脑娱乐有限公 司,在当初发卖PS的时候,其实也进行 了流通政策的改革。SCE当时在PS的 流通政策上,采用了4种具有革命性的 改革,改革的内容也是当时业界尽人皆 知的滌檔。

1 在推出游戏的时候,原则上不通 过玩具流通商, 和专门店直接交易。(「 商直贩)2刚开始不会大量分发定单, 而采用循环方式为主机提供游戏。3.如 果从游戏专门店那里得到定单,即使 SCE方面没有库存,也要在4天之内发 货。4原则上希望维持标准定价。

这种流通政策其实与以往的游戏流

通政策几乎背道而驰。具体地说, SCE 放弃了在软件发卖的3个月前、接受来自 玩具流通商的定单。在当时的流通政策 下,经常出现补货时间很长,和店内缺 货等问题。而SCE的新流通政策恰好是 针对这些问题所制定的。其实在本质上, 和流通方在交易中采取"不许退换"原 则,是同 种形态。但是,与以往不同 ROM,所以SCE的改革也就成为了可

的是, SCE在商品出现缺货的情况下, 接到定单之后马上就可以进行生产。这 样一来对于流通方来说,没有库存的风 险相对变小了。不过在游戏的价格上, SCE主张维持标准定价。

SONY集团在音乐软件(CD)的行 业中、积累了很多软件商品贩卖的专门 枝术,这同样适用于游戏领域。因为软 件商品有自身独特的流通结构, 也就是 同样在连锁专门店的掌控之下。所以在 商品贩卖方面,和音乐有着通用的专门 技术。其实SCE所瞄准的也就是这方面 的战略。SCE身为SONY巨伞下的一员。 和以前以贩卖硬件为主的3DO、SEGA可 以说是根本的不同。比如,SEGA虽然设 立了"SEGA UNITED",而且对于流通 的改革也非常热心, 但是从根本上讲, SEGA并没有脱密原有的流通模式。且不 论SCE的流通政策是否优劣,把游戏软 件从"工业制品"中分离出来,与具有 "著作权"的音乐软件一起,作为"信 息软件商品"在市场上流通。这种结构 上的转换,SCE已经是功不可没,而且 应该说,这是历史的必然趋势。

■利用"打击疗法"对付旧流通

在当时的业界,经常可以听到这样 的说法 因为游戏的媒体变成了CD

能。客观上讲,这种说法应该是正确 的, 但是把SCE改革的根本原因, 引咎 为CD ROM的出现,其实是 种错误的 爭断。在当时PS推出的时候, SCE虽然 经常强调CD-ROM的重要性,但是现在 我们或许可以认为, 其实那只不过是在 制造假象,目的是为了掩盖SCE想终结 午天堂帝国的野心罢了。

当家用机进入了32位的时代, CD-ROM终于有望成为一种标准。但是任天 堂依旧采用着自己的传统游戏卡带,并 Notest



1 日本署名的大型综合专门及Yankousti Kumma。

且将一些人气游戏重复地生产着。为了 保证卡带能够重复生产,必须克服半导 体内存供需平衡的影响,不过这也是可 以通过努力实现的 而在使用CD-ROM 的另一阵营中, 本来只需要很低的成本, 就可以很容易的将软件进行重复生产。 但实际情况却是,仍然有很多游戏厂商 没能摆脱'缺货"的阴影。

SCE的流通方针是 只选择定价最 便宜的大型连锁商店、主机和软件都严 格遵守着固定的价格。当时SCE对价格 的统治支配能力。令业界同行都十分 佩服。即使收益减少甚至出现暂时的 赤字,对SCE至关重要的仍然是防止 维持定价"系统的膨坏。

我们也许可以把SCE的流通可以看 成是一种过渡的政策,也可以叫作"打 上疗法"。但即使利用价格上的约束力, 也还是会有一定的界限。不过从某种意义 上说, "打击疗法"应该会十分奏效 SCE在当时的情况之下, 其实 正在策划的是一种"软精 陆'。其他的厂商、流 通商、小型连锁店等 也逐渐进入了新的次 世代的流通时代。

游戏主机历史年鉴之

本期是电玩产业论连载的第十一回、并非"+三"有什么特殊的意义,而是 笔者觉得有必要将本"讲座"进行一下阶段性的总结。电玩,即电子游戏,作 为 个举足轻重的产业 警创造了诸多的经济奇迹。作为一种商品、在游戏玩 家的心目中更是有着磐石般不可动摇的地位。那么 我们从本期开始 将向读 者们总结一下承载着所谓 第九艺术"的电玩主机的历史。



958年曾春与过"楚哈顿计划"的美国物 理学家戚利·徒全伯萨姆 (Willy Highbotham) 明的世界第一个电子"视频" 游



9t 年麻る理工学院(MT)学生斯蒂夫·拉 If it (Steve Russel) of it is T (Spacewart) (* 望文战), 使之成为真正运行在计算机上的 第一款交互式游戏



967年拉尔夫·贝尔与设计小组研制出第一 **款可以在电视机上运行的视频游戏。他们开** 发了一款追逐游戏。和一 个电视网球游戏, 最 后改装了一把能够辨别屏幕上光点的玩具枪。



1 1971年诺兰·布什奈尔 (Nolan Bushner, 和 特德·达布尼 (Tes Dalney) 在拉塞尔的《太 空大战》 基础上设计出第一款街机游戏。 命名为《Computer Space》(电脑空间)。

【媒介联合体的版

本来游戏软件、 音乐CD、书籍、杂 志、电脑软件(CD-ROM),包括二手商品等, 都是分门别类展开贩卖的。如 果把这些商品放在同一座商品 中, 那么商店的面积应该至少 在500平方米(日本大规模专门 店规制法的下限)以上。终于业 界所需要的复合型大规模专门 店的蓝图, 开始在那个时期出

在日本、唱片店、影碟出租 店、书店、家电专门店等店铺 已经逐步转向大型化。大型 化的商店必然会带来商品的 多样化。在我们讨论的次世代 家用游戏机的商战话题中,流 涌涂径多样化的特点, 也逐渐形成了。但 是, 当时的现状是, 很多中小型专门店 并没有好好利用游戏软件作为商品的自 身伏势。我们知道、游戏软件作为一种 与众不同的商品,在市场竞争上,其实 有其他商品所不具备的很多优势。但很 多中小型游戏专`)店由于商品展示的空 **申較小、店员缺乏商品知识等理由,使** 得消费者将要花很长时间,才能对"游 戏软件专门店'有 定的认知。

但是流通的场所一旦变成了'综合 的流通媒介",情况就完全不同了。以 日本现在的大型综合专门店为例,首先, 展示空间,及商品的数量具备一定规模 其次, 店员的商品知识非常丰富, 有严 格的知识能力选拔考试。这种大型综合 专门店的目的只有一个,希望消费者能 够在--家店内买到所需的各种商品。 '复合型大规模专门店"的出现,当然 会给游戏的流通业界造成很大的影响。 不过, 与此同时, 这种媒介联合体形式 的专门店, 却打开了业界长期封闭的大 门。而且这将预示着,游戏软件作为商 品的独有价值, 会以更直观的形式向世 人展现出来。





标频面面中隐藏的秘密

首先在游戏的标题画面中, 依次输入 上 A、F、×、L1、□、R1、O、成 功后可以听到 句目语台词 "オラに元 1.を分けてくれ リ" (意思是分给我一 些健康)。然后见到神龙后,可以选择 更 なる愿いを叫える"中的"壁纸を変えた い' - 这样就可以更换游戏中的背景了。

●輸入名字时可以选择汉字

在向神龙许愿时、选择"新しい名 前をつけて欲しい",就可以在给角色 取名字时,输入汉字了。不过,只能用 日语輸入法输入

	件里达
级别	角色
轻量級	孙悟版(幼年期)、チチ、人造 人间18号、クリリン、ビーデ
- 中量級	ル、フリ ザ か忙後、寄年期・、ベジータ、
	人造人 司17号、孙悟主、ピッコ ロ、トランクス、セル、魔人ベ
	ジ タ、メカフリ ザ、ピッコ ロ大魔王
重量级	人造人间16号、魔人ブウ
	11 14 20 15 65 16 20

■襧旦女儿比週期的声音

首先使用ビーデル(比迪丽)・「通オ リジナルモド、然后召喚神龙、选择"更 なる愿いを叶える'中的 "ボイス'中的 "ビーデルの声が闻きたい"。这样、解 说时的声音就变成比迪丽的声音了。

.hack//G.U. Vol.1再被

會常籍的機能制備

在 "よもやま" BBS上的 "The World 板"中、查看"宝箱を开けたいのです が 这个志子。打开那里的"エリ アワ ド 链接、去 "选ばれし非凡の 供え物"区域。进入之后,一直不停向 前挺进, 到了区域的最后, 就会发现宝 箱,打开之后进入隐藏剧情。

査看在 "よもやま" BBS上的 'PKさ れたあ"帖子。一直看到最后、会出现追 加问题(ハンターの試験)。完成问题后、 会收到来自CC公司的电子邮件"赏金首 を追え"。将邮件阅读之后,来到マク・ アヌ佣兵地区、与当地NPC对话。悬赏捉 拿的敌人就会出现在地图上。出现顺序 € セルベンデス、玄净、ジニーファイ ブ、ぼこたん、ミッチェル、簡簡、ゴー リキ。击破之后,可以得到特殊道具。



●使用三国无双的角色

当武将的阶级达到20以上时,进行游 戏, 国无双中的部分武将就会随机作为 品 熔绿牌_

●全飲将最强武器出现方法 最强武器 关卡 条件

	100 150 150 150	大下	ST IT
	炼枪赫罗汉	200 834	在20回合以内击破除了
			纵由信长和侍大将以外
	(真田信村)	1X 88 F	的全部军才、
	对辩信士等	15.8E	打开水"。后击破。现的军
	(前田庆久)	放"泉龙	团、再北上杉鎌伯由破
	冲火第八 天	晚州	在己方无人败走的情况
	(织田信长)	征恢	下土破上杉城镇。
	10/10/10/10	ILIA.	育生(快來無)。压全部排点。
	罗利刃金狼	ωя	在古八元春健在的情况
	(月智)上秀)	文略数	下,当总大将出现后就
	いた管儿が	-Xuerac	会是现贵重品报告。
	在城舞獅子	m # 24 00	女に 次の 重 JUTK ロ ^
		四条河原	快速制压全据点。
	,在八五石。 リ	取得財務	
	趋光肌与门天	关た	与武田信玄合流, 稻蛭
	(上杉謙信)	東士战	与本多少胜合允率任发
			生、快速主破所有和将。
			先击被山藤直经和赤尾市
	琉璃并夫菊	姚川	刈并发4.升门之11、再击
	.阿市)	之改	败吉野贸昌再发动开 1之
ļ			计,最后上次朝仓景级。
ì	主義吉祥天	京洛	15回合内发现全部隐藏宝
	〈河压〉	建工线	物、然后主破羽柴秀吉。
	从 从黑暗天女	界傾奇	10回合内制工全邻据点。
	(女忍)	者退冶	Other Publication of the Paris
			到中央有船的地方,然后
ľ	白阳八尺 3	几外	用每人的发破之中破坏全
k	(杂贺孙韦)	脱齿戟	部均台, 开击被前出庆次
			外的所有武将。
	大神咒	信玄	通过第4个塔后、石、、杂
	(武田信玄)	遍路	贺登场、之后贵重物品。15%。
	双龙阿修罗	奥州	
	(伊达政宗)	征伐	10回合內将全部是破坏。
	eculon	AND IN	快速主要全部敌将、并制
	SEMP CT 641	信长	社全据点,最 与击破出现
	{液類}	伊贺越	的杂欢孙市。
	鬼迅护太天童	九州	快速压制全损点,主破全
	{森兰丸/	动略被	故将。
	_程字被文殊	九州	数总人发出现时己方全式
	(对柴秀士)	征伐	将律在。
	从服子贴课心	νŧ. 1	上杉唐作和伊达政宗从目的
	(今上又下	ザニが	地脉出后, 出现为重物品。
	ラカ 英 日産	信表	CAMENDA MANAGEMEN
	(木多忠胜)	认为数	达成千人劳。
		_	John COLLEGATE T 1 AND CONTRACT OF THE
	清解人与爱索	[0]	使用稻姬士破所有敌羽和
H	(相处)	商反政	侍大将

●开启隐藏要素的密码

首先在游戏中暂停, 然后进入 CONTROLLER SET-UP菜单,依次输入 以下按键、会有相应效果。

◆全部漫画: 左、左、右、左、上、 左、左、下

◆全部人物:右、下、右、下、左、 上、左、右

◆全部地标:上、右、下、左、下、 上、右、左

◆全部概念图:下、下、下、上、下、 上、左、左

●各种隐藏模式的激活方法

◆ Arachnoman 完成90个城市事件、收 集90个Token,并完成48个Combat Tour。 ◆ Parker Hoodie 完成75个城市事件, 收集75个Token,并完成32个Compat Tour。

当本等杂音上市的时候,大部分的学生玩家们 可能已经収署保了 不过最近应该算是游戏的谈 季、对学生玩家来说、郁闷之余,不如找些以前设 有打通的游戏,或者静下心来去玩一款曾经的经典 大作、去卓受夏日中难得的惬意吧。

- ◆Spidey Wrestling: 完成30个城市事 件,收集30个Token
- ◆Peter Parker: 完成50个城市事件. 收集50个Token, 并在Johnny Storm模式 的竞速中进入前4。
- ◆Symbiote Spider-Man: 完成100个 城市事件、收集全部的Token,并完成全 部的 Combat Tour.
- ◆ Switch Hero Option/Venom Races: 完成全部的故事任务。

PS2 JIII(ED)效置赛车传访 ETRI B ***

●开启隐藏要素的密码

首先进入EXTRA模式, 在PASSWARD 进项中, 输入以下指令, 会有和应效率。 ◆全要素出现(ARCADE模式): PING

- ◆隐藏金钱: FAST、CASH
- ◆全组员出现: CREW
- ◆全员侦探: RESP
- ◆角色測试: CHAR ◆所有比赛胜利: WIN

新超级马里奥

●隐藏的挑战模式

将W8的库巴城打通后, 存盘。再读 入进度,进入选关画面(地图画面), 按START, 打开 个菜单。在菜单中依次 输入L、R、L、R、X、X、Y、Y、然后就 会出現 "ようこそひみつのチャレンジ モードへ"(欢迎进入神秘的挑战模 式)的信息。之后就可以进入隐藏的 挑战模式。

● 險難生存權式的出現条件

打倒街机4人组 天童凯、邪头、路 迪尔、疾风、就可以出现。

●全任务完成方法

◆任务1:不能使用必杀技山破对手。

◆任务2: 必须用必杀技击破对手。

◆任务3·倒地受身10次。

◆任务4: 抵消投技5次。

◆任务5:击破紫苑。

◆任务6: 击破祸忌。

◆任务7 防御问避10次(防御中按A+B)。

◆任务8: 防御反击10次(防御中按E)。

◆任务9:连胜3局(我方随机选择角色)。

◆任务10: 用罗伯特移动不能, 剩20% 体力,对KING坚持30秒以上。

◆任务11:普通队员交换成功5次。

◆任务12: 援助交换成功5次。

◆任务13: 超级取消成功。

◆任务14: 梦幻取消成功。 ◆任务15:用叶214B反弹气功10次。

◆任务16. 在HP表和技表隐藏的情况下,

拖延时间到结束, 我方3人必须健在。

◆任务17. 对 'KING" 康特5次。

◆任务18、防御中援助交换成功(防御

相信对于不少喜欢日式RPG的玩等 拥有一个国有的概念。凡JRI-ACE 制作小艇出品的PG,必属精品。造旅迄 今为止,TRI—AGE的代表作仅仅差《星 海传说》采例、《北欧战神传》系列和 少養精品"的理念 性出的《北欧战神传》最受媒体和玩家 的青睐,人气可谓是经久不衰,从玩声 对鎮溝運首以待之日开始, 美汉化版所带来的兴奋之的 目的《北欧战神传2》统于时期7年 而用当年PS版的初代《北欧 成種情多也移植像了两个 话说图象。

。此數战神传

中按A+C或B+D)。

霸英是件值得庆幸的事情

◆任务19:成功反击对手的援助交换攻击。

◆任务20: 用類10分钟内止破所有女性。

◆任务21:普通队员交换、连击成功。 ◆任务22: 使用移动不能が要とこれ

克、对手拉尔夫使出「無下的影」。日 家需算准时间, 使出现长起条

◆任务23 15急击と 1.

◆任务24、我开HP =037 排态下、上破 对于

◆任务25 有10时从内, 击破体力30% 特達可复的事程模

◆任务26 7分钟以内, 击破10个对手。

◆任务27: 我方HPO%状态下,拖延时

审新 发功力止。 ◆任务28:超级取消>梦幻取消,成功

執可完成任务。 ◆任务29、将对手防御崩溃,使其减少

HP. 复终击破对手。

◆任务30: 击破使用防御取消的草雉。

◆任务31: ⊥打倒50%HP的良。 ◆任务32: 击破发动队长超杀的ASH队。

◆任务34: ⊥打倒80%HP的良。

◆任务35: 击破攻击力、防御力都是3倍 的比更。

◆任务36: 发动限定神武、飞弹、KING 的队长超杀。任务37:20连击达成。

◆任务38· 我方防御接近崩溃状态下。 击破神武。

◆任务39: 曾通队员交换、连击成功。

◆任务40:使用吉斯击破泰瑞。 ●全隐藏人物出现条件

◆紫苑: 完成任务5。

◆福思:完成任务6。

◆罗伯特:完成任务10。 ◆叶黄:完成任务15。

◆不知火舞:完成任务20。

◆唐福禄·完成任务25。

◆EX京: 完成任务30。

◆比克:完成任务35。

◆吉斯· 完成任务40。

※关于本作的详细情报,还请读者们留 意本期大怪同学倾力撰写的热血攻略。

EXTENSION BACK TO J-HELL BOLVBOOK

这曼天真是说来就来,根本不给人准备的时间。前些天还是降雨绵绵 源风爽爽,不料转眼之间天气就闷热了。今年的暴拿天来势之凶猛,似乎 还在去年之上。虽然编辑部里有降温措施,但是空调偏偏在这个时候坏 了。这下我们的日文地狱可真得成了地狱……

三向

■どうしたんだ! なぜエアコン

が坏れた! あつすぎるよ



■子■もう夏ですよ、夏天已经到了 嘛。本当の男なら、ガマンすることが できないわけないじゃん?

猴子■(睁开睡眼)古人云、春天不 是读书天、夏日炎炎正好眠。这么难受 的时候,不睡觉下什么?

膏字■什么古人云? 我看根本就是懒 人云 腱髓响吧,还有正事要干呢。再 说了。夏天本身也很不错啊。今天我们 的任务是向大家介绍关于夏天的东西。 谈到夏天,我们应该讲些什么呢?

猴子 職夏天? 那当然是な・つ・ま・ つ・り、夏日祭啦

三 向 ■ 奥祭り,这个话题不错!在如 此炎热苦闷的时候,能够出去好好玩一 下,真是再好不过的事情 / 说到这就 得谈谈夏日祭的来历了。谁知道?

善子■(扶眼鏡)实际上,日本的夏 日祭起源于中国。很久以前,中国处于 农业社会时期,农民们每天勤劳耕 作。为了方便生活,逢五逢十,大家各 自携带多余的劳动成品,相聚在约定的成的地点,相互从幸贸易往来。久而久之,便形成了集市(这种集市改在仍然 存在并且活跃着)。由于宗教信仰或地方习俗,有的时候集市就被称作庙会。这种原始的习俗后来传到日本,结合日本的本土文化、就有了今天神中的铁瓷活动,逐渐形成了日本自己的民族文化特色的各种"祭り"。

三個■ "夏日祭" 的确有点像中国上方的庙会。不过由于日本的气候条件和 环境与中国不同,日本的庙会在经过多年的沉淀之后。变成了完全不同的相子。与中国遥调买卖的 "籽集武" 庙会不同,日本的夏日祭土要以娱乐活动为主,构成商业氛围。而且根据不同的地域,夏日祭祀也有所区别。一般来说,按服不同的时间,有不同的身日祭

7月1日 京都紙園祭

祗者,大地之神也。这个节日自平 安时代开始流行,目的是退散疫病、祈 末健康。人们抬着神奥进入神泉热,开 始祭祀评动。从7月1日的"吉符入"的 37月31日"绥神社夏越祭",总共要经 历1个月的时间。

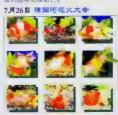
7月17日 上野夏日祭

复日期间,在上野公园的不忍池畔 (JRL.手线、京滨东北线上野车站),"山 形花笠祭"等日本各地有名的庙会队伍 都前来参加。老东京那条山手线,铁如 一出怀旧的默片……

猴子■喂、你是不是听某人的RAP太 多了啊?

三向關不許打岔 我这里还没介绍完呢 7月18日 三田纳琼廷欢节

在东京三田(都营三田线三田车站) 的商店街,举行的纳凉狂欢节,除了设 置许多路边摊外,还有穿着各国民族服 装的国际化妆游行。





花火大会是夏日风情诗之一,而且,隅田河畔的花火大会最具规模,二万多发烟火在天空绽放出美丽的图案。 著予圖从7月份到8月份,在日本各地的夏日条中。 放焰火是最常见的活动 7。到78月之后,还有下雨的活动 8月上南震穴,东京境火花火条

在晴海埠头附近,共有1万2000发焰 火在彩虹桥上空绽放。

8月中旬 神宫外花花火大会

在东京神宫的神宫球场所举行的焰 火大会,经常吸引无数人前往观赏。球 场内还经常举行现场节目。

8月下旬 淡草狂欢节

在浅草狂欢节时,来自巴西和日本 全国各地的桑巴舞团在浅草的管门通上 挑舞,成为一种国际文化的交流。大胆、 乍哪的服装也令人大开眼界。日本和巴西 在历史上美系密切,所以这个国际经欢节 也是日本文化向西方展示的 个窗口。

8月26日 宮田大祭

又被称作"镇火祭",与北口本席 工山浅间神杜和诹访神社的秋日祭一起 被合称为日本"三奇祭"。在26日人们开 始参拜、乳傍晚时分,点燃70多支火炬, 每支高约3米,将街中城得如同白昼一般。 一时,以上只是日本夏日祭的一部分 而已,主要分布在东京地区。其他地方 的节日更是丰富多彩。一时之间难以尽 言,还是布机会再议吧。

夏日祭的标志

猴子■ 医然夏日祭这么火热,那么我 们应该与大家介绍一下它的具体情况才 好。从哪里说起呢?

花火 はなび) 施火在日本被称作"花火"(はな び), 是夏月祭的電头戏之一。和我臣 主要任春で和奪庆纪念场合施放炬火不 同, 日本的 郊火是夏 スオ 放め。毎年 七、八月, 天气压损时, 日本各地也如 火如茶的爆开"花火大会"。

浴衣・ゆかたり

英昏时分,许多男女老蛇穿着"浴衣"(**炒か**左,箭易和服)。这种衣服 与普通和服相比,月科的透气性好,宽 松而不妨碍行动。穿浴衣的人一般都赤 脚穿着木屐,在磁度的傍晚,穿着宽大 舒适的浴衣,观看绚丽夺目的焰火比赛,真是人间的一大乐事。

金章 きんぎょ)

日本的金鱼当然也是从古代的中国 引进的。在夏日祭中,有许多小贩支起 金鱼摊,只要花上一点钱,就可以在限 度时间内从池了里捞金鱼。不过捞金鱼 的勺子是纸做的,而且又薄,在水里一 用力就破。可是由上游的又很快,很难 捞条,想多拿几条金鱼的话,就得多买 些勺子了—不过真正可怜的是这些金鱼, 只怕还没捞起来就都打

箱里本 (すかか)



这个东西就是人家都熟悉的棉花糖 了。"お果子"(おかし)在日语中是 "点心"的意思,不要认为这是真的 次果哦 日本的棉花糖和中国的一样, 大致为分手干现场电作和效装膨化两种。 有夏日祭上出现的当然是前面一种 了。有的小贩顶着装满棉花糖的筐子在街 上叫卖,有的则当场棉作。女孩子都喜欢 吃这种看下去很壮现,到嘴里却剩不下什么的东西。

Love-love (ラブラブ?)

"ラブラブ" 就是从美語love变出来的。在日语中专门代指恋爱的状态。像G 点达里多蒙和联合力使出的那招"石破 ラブラブ天惊拳",由于融合了爱物的 テプラブ大惊拳",由于融合了爱物的 大力量,所以威力也不是一般的石破无 惊拳比得了的。而在夏天的时候,正是 少年少女们心灵萌动的季节。在良日祭 的大会上,牵着自己偷偷喜欢的人的手, 两个人虽然没有说出"!love you"这样 前身,却都被此心照不宜。也许,这 每是年轻人的恋爱吧

無 展,你在这里感慨什么? 我们 和还很年轻嘛 不要把自己说得跟古怪 的鼠為 样!

猴子■好恶心啊,还 鼠熟",不小, 的人学什么不好却学这副脸诡。

#オレはそんな风に言うのが大



MUMATAMINERALES

大路里 下方九输入-普通跳或前冲中跳 下方向输入-轻点跳跃方向 或 中跳跃 前冲中轮点跳跃方向 轻点跳跃方向 # DASH 66輸入(以1P位置为例) 44输入(以1P位置为例) 1x 读后撒 队是交换 A+C或B+D 前紧急滚动 A+B以及6A+B 前冲从恋中A+3 前声音角速和 5 译章 家动 44+F 前受身 一受自 A+B或4A+B 近身4或6 方 oC或者D 普通報 普通牧拆解 按判定成立瞬间4或6 方向C 必须与对方攻击键位制包

普通队员交换 耗费 个技能点,在攻上标 态中,对手处于防御状态时 输入A+C或B+D

援助交换 耗费两个技能点, 在己方角鱼处 于首创硬直中输入A+C或B+D 防御援助交换 **耗费两个技能点**,己方角色处于 防御硬直中输入A+C或B+D 超级取百

耗费一个技能点,普通必杀技命 中敌人时抵消超必杀技时耗费 特幻取道 耗费 个技能点。超必杀技命中 敌人的批消队长超术的耗费 : 击取消紧急深动 耗费一个按能点,己方处于防 御硬貞計输入6或4A+B

THE PERSON NAMED IN

Digital production of the control of MALCOLA MARKS --

As Sign BEING BORNES THE BORNES FOR CONTRACTOR ASSESSED. DESCRIPTION OF THE PERSONS IN

MARKAGAL DARAGES

PS2

本刊译名 格斗之主Xi SNKPLAYMORE

6800 FI TI

2006年6月22日

特殊技

特殊书 38

特殊技 30

必派技

必条技

6A

236A或C

623Ag7C

214B D

2362365

214B或D后6B

近距离连续抵消专用

中沅距崩下段骤动动

性能空中道具, 轻重

性能对空动视条符

除连续接中使用外,

连续技、突进技主轴

DC (梦幻取消)

鲜费2个能量,为前投

的强化版、同样可DC

追打效果明显,代入连条

中使用命中率同样很高

可恢空中省县

性能不同

214B或D后60 主力连携衔接技

空中236B或D 远距离飞行道具

236236A或C 对空效果明显,可

KOPXU基础模值 色分析(1)



Mary William 10.000

HER SAME CONTRACT it is properly to the first the first



特殊技 连续技能接接 **体殊持** 6B 连续转衔接持 特殊特 30 单发中段技 必杀技 236A at C 上力杀伤技 必杀技 236A或C后6B 主力空中道具,连接专用 必杀技 236A或C66D 主力资空连接技巧。 版边连接专用 后续移动技 必杀技 236A或C た4B或□ 必杀技 236A-£C 后续下段骚扰技,放 边内后续连续 后2148成0 必杀技 空中飞行道具 空中23RB成D 必杀技 623A3ØC 主人刈空, 裸条枝 必杀技 623C后6B或D 重升龙后续技 必杀技 214B37D 容讲打击, 连续常用 空中214B或D 必杀技 214B或D 可空取消,版边可后 后214B或D 续连携 移动技 以茶技 236B-VD 238236A或C 超必杀 连续技常用后续,DC可 超必条 236236B或D 连携常用技, DC可 队长超杀 123663214E 集中后可迫打效果明

2B 2A 236A 236B 成达2B 2A 236A 236D-A-2147B X 3 板边C-623C-SC 236236B-DC 23663214E-2147B X 5

版边2B-2A-236236B-DC 23663214E-214E-2147B X

重动型端(严勤方法为2147K)X 3家理者 THE RESERVE OF THE PARTY OF THE Caraca di Caracine de la constanti de la const THE RESERVE OF THE PARTY OF THE



(67...

THE RESIDENCE OF SUSPENIES 15. 粉部产生 新生物 在在 16 T

医重肠体管 网络拉拉斯拉拉斯 Carlo Giger Carlo Hear



必杀技 以茶枯 必杀技 必柔枝 业系技 超必求 超必杀 队长韶杀

THE RESERVE AND THE RESERVE THE RESERVE Company of the letter OUTSTRUCK STORES A STATE OF THE STA

2B-28-B-623C 2B-2B-236236E

C-6A-214B-6D-C-214214E(队长趋杀 C-6A-214B-6D-623C-SC 236236A-DC 214214E { 队长超杀



企 基础 4 Sall State TO THE 788

and the same of the same Land a grade to the things the THE STATE OF THE S A CAN CONTRACTOR The building of the same state of And The State of t 4216 The state of the s



A Barret

The second of the second of the The state of the s The state of the s The same of the sa THE ALEXANDER OF THE PARTY OF T THE SECTION AND INCIDENCE. THE PROPERTY AND ADMINISTRATION.



特殊技	6A	单发中段判定,连携专用
特殊拉	3C	先读贮空主力技, 近
		携衔接用
特殊技	空中2A	空中违制技、命中即仍
必杀拉	214A或C	经的为主力地面打击技
必杀技	214A或C被	技巧判定取消技
	住后B或D	
公条技	236A €C	轻段连换起手技
必杀技	236A或C-	前技后续
	236A或C	
必杀技	236A或C-236A	终极后纵
	或C 4'2384点C	
以英技	63214B#∂D	徳・井・高角のは

厨6B或D

必杀技

必杀技 起必杀

护必须

10 to 10

63214B或D 改变按巧性质为中段

623B或D 对空投,判定有限

% \$1286 前 主力指令投

2362363或D 破防追打技

63214632144前 超必杀指令投

ID=D=41236B或D JD-D-6A-214LP或41236B或D 28-2A-236A 236A-DC 632146E 板边2B-2A-23EA 236A-SC 236236B

The production and a sound consequence of the second (文字)(1) THE STATE OF STREET AND A STREET THE REPORT OF THE PARTY OF THE - Baser of the Albandar THE REPORT OF THE PARTY OF THE

		V _a k
特殊技	6A	连携衔接专用技
行殊技	зА	性能不错的对空基础技
必杀技	623A,B,	向拿下方发动的压制空中道
	C.D	具,不同键位距离不同
必杀技	421B 収D	本身接 B成功E 为数等与全
		现,DDIAX对于后方空中也现
必杀技	214A或C	突进连携专用抵消払
心杀技	236B或D	除了连携中使用外、
		可返飞行道具
必杀技	236A或C X2	突讲连携专用抵消技
必杀技	214B或D	具有中段效果, 连捺
		夫勒使用
必杀技	连续技抵消	236B或D后, 214236F
超必杀技	23663214A-@C	突进超必杀,连携发动
超必杀技	63214632*4A \$C	对空主儿超杀
以长鉛差	4 # #646E	广读推进形态队《超争

2B 2A-214A-A (空节奏)-236A-236B 弹回时214236E 2B-2A-214A-A(空节奏 -236A SC23663214A-DC 4蒂力646F

D-6A-236C-236A-SC23663214A-DC 4常力646E

zB-ZA-3A 23663214A-DC 4警Л646E

★ 523663214A 即作素基定理SC舗基準 TE MELETINE THE METERS 1. PARTITION THE AREA TO THE REAL THREE TO 重支击。这些特征条性能也让基所证明 **医副体性** (1995年 - 1995年 and the second second PORT OF THE PARTY 于里。使用这个角色比较关键的技术 The second second second



ASI

entere In and the same of th and the second second Salarak - Salarak





THE REPORT OF THE TWO ISSUED

2 Marchael Barrell The state of the s THE TAX STATE OF

NAME OF TAXABLE PARTY. 10 mg - 10 mg -The first top the state of the PERCHASING THE (1877) (37 Fig.) (38 The August Committee of L AMEST SETTING IN BUT



中段、无抵消费性能 特殊技 4B 主力近距离牵制振消技 特殊技 4D 版边际都反击核叮与速能技 4萬力BA或C 主力全制飞行道具 必杀技 2幕力8B或D 土力对空技巧与连携技 心术技 业条技 41841236C 破防打击技,可追打 超必杀 236736A或C 上力牽制品化空中道貝 236236B或D 主力对空磁化与大威 超必杀 力连擦技 队长超杀 A.B.C.D. 走入 具有必杀技封印效果

D 7D-48 近到离41236C-2蓄力8D 近非离41236C-4B;最速制板边效果连携

24-500万4火的水色建筑运输。而1 11 - 55 - 201 10 3 14 5 70 8 10 6 The state of the state of



ı	持殊技	6B	主力连续技衔接拉
ı	特殊技	6B-6C	前技后续,利用率很低
	必杀技	236A或C	可蓄力、主力突进、
	必承技	214AC	连携用技 + 力中段経打技
	必杀技	214A后236A	前技后续
	必条技	214C	破飞行道具技
	必杀技	632146A或C	破防打击,命中后可 SC組杀
	必条技	236E #214E	移动枝, 快速向前稍
			动或向后移动
	必		移动技后续打击技
	赴必杀技	236236A或C	主力交进起杀, A发动 上半身具无敌判定
	#7 N X ide	200200-00	THITTEN DESIGN

2B-2A-236236B C-JD-6B-236A-SC 236236A或236236B (输入方式可简易为236) 2362364 COLNTER-ID

»长超条 C,A,B,C 攻击力爆嘈

代入下段28-2A连携+

近身632146A或C成功-SC 236236A或 236236B

宣直接利用21年进行快速后灌 **一种企业等作用也超过基本** The last walk 。 大身命中后如果有MAXIII · A SUMAX 假數的要求证法

比完美句号的神像



40000000	木刊译名 异度传说出 查拉图斯加特如是说			
	NAMCO	7140日元	2006 7 6	A STATE OF THE PARTY OF THE PAR
《色扮演	DVD-ROM	日版	1.	94KB

异方传说系列一直是玩家事情与文的作品之一。但是古诗诗景本中描述。[17] 作品又构成了整个系列的完整故事。因此大量联系一直编编编模型 上市,而且游戏的品质也不会让就家失望。 Early Street

人物战斗菜单

震雷:普通攻击。 アーツ:消费印使用特技能力

エーテル:消费EP使用精神能力。 拳簧技: 主 人公在战斗中使用的影 **条技,都需要的和业务権、各企委技的** 清耗蒙值不同。根据必杀技使用的次 多须依靠吸收或数上升,而读则需要使 用特定确必杀技击倒生物系和灵知系的 藏人后,才能吸收。

アイテム: 使用消费物品。 警戒:到下一回合为止一直防御。 チェンジ: 替換出场战斗队员, **建走:** 从战场上逃跑。但是在90% 不能迷塵



人物数值

HP: 就是体力,被敌人攻击减少到零 就, 到战斗不能, 可使用药品在战斗争 。不过在战斗结束后,1977年的数 质金自动复活,体力为一。但是如果在 战斗中三名队员全部战斗不能,则会导 數謝效结束。战斗中使用道具和精神能 力都可以回复出

說: 相当于魔法点数,使用精神能方案 **转技都要消耗它。精神能力和特技都有** 等的EP点數不够則不能使用。練具中華。 推用物品包包P在省



STR: 影响人物物理攻击力的数值。 養值越高給予敌人的物理伤害越高。 VIT:影响人物的物理防御力,此業體 越高受到敌人的物理伤害越小

EATK 影响人物的精神攻击为 裁高使用精神能力給予敌人的伤害越太 使用回复系精神能力时回复量越大。

EDEF: 影响人物的精神防御力、養養業. 高受敌人的精神能力攻击伤害差水。 皇己必须消费的印点数,如果主人公徽 DEX: 影响人物的命中率,并且此类值

业人的特技和精神质技能不需要 With.

EVA: 影响人物的回臺灣、紫德灣高灣 粤易回道敌人的攻击.

AGI: 人物的速度、影响等声量的影响 數值越高行动越快。

LUCK: 人物的运气, 素性黑素學 会心一击和四避敌人攻击。 (4) 人物昏迷状态的耐久性。该块体表

着到100%时,人物陷入着迷状态。可以 使用物品和精神能力回复

行動屬序: 画面右上角的数字表示数人 和我方队是的行动解序,速度继续的重 先行动。在战斗中可以消費必杀權让要 方赵员提前行动。

B-生物系: 能力平均。可以使用条件。 **种能力。可以回复与支援,看迷耐性性。** M·机械系:物理或击力和防御力很高 精神攻击力和精神別無力量:臺灣

G-夏知斯,他力比较。 11. 11. 11. 与精神防御力数高

游坏槽:"表示人物的表面行能力。 2.4 中不分散表。只要與坏槽积蓄到100%都 金融入會迷状态。特散人打到香迷状态 是玩家最佳的进攻时机,反之玩家则差 陷入危险状态,尤其是那些长时间的原 斗玩家更要注意这点。看迷状态在两点 **一内行动不能,使用必杀者加速行动不** . 河、頭蓋和防御不斷。京淮不修。 1000年

必杀槽: 攻击敌人后, 高面右上分别。 美權会逐渐增长,获獲到100%都会出義 CHI CAMERICANA Beerla sufferible as in-**有必杀者使用必杀我,有其他治验**。 **支持不会增长,此为3000 利益** TOR HER BEST AND A SECOND MEANING VERSION AND IN CO. 也被消耗一条必须做、企业证明证 **●模技术28%** 量 (4 m) College Services Control of Contr



Stend Sand Samuelana 6.条件次数和加强分别的次语。 Carlotte Period (1994) **用短头有根大相脑**

行动顺序:。与人物战斗系统完全相简。 ENG: 战斗中醫臺消耗的微值機 編編 合自动回复。

连横攻击: 攻击回告结束后自动发生 像机追加攻击。分为共斗和强囊两种。 斗在會通状态下夠机差換攻击,機構運 **全何尼玛美馨后发生的三机连携。阿龙** 為觉醒的级别、各种政态设定的企 影响著连機的成功率

阿尼玛戈霍,受到美人的

下的阿克玛姆会理路上带 THE SECOND STREET STREET WEAR IN THE A STANDARD BUILDING CO. LAND CO. MENNESS MARKET CO Na. Low be 13 to 1 NAMES OF TAXABLE PARTY. HE RESIDENCE OF THE COLUMN

E.S.战斗菜单

使用各种武器进行普通攻击 觉醒后可以使用必杀技。 使用消费物品。

回复器人HP的15%,但要贴 御到下回合。E.S.战斗中机体HP为零后 则战斗不能,直到战斗结束不能复活, 因此。定要注意HP。

逃跑。BOSS战时不能逃跑。



E.S.数值解析

家在健康E.S.战斗时经常会遭遇到 些非 常强悍的敌人,因此必须熟知 E.S.的基本 数值, 和这些数值对战斗的影响才能做到 还要了解私人和体的能力数值, 做

ES的战斗也是本作的重点之一,玩战不殆"。E.S.的很多能力数值都可以通 过使用装备品来提高上限, 因此玩家要在 游戏中多注意收集,千万不要因为急于过 关而图省事,错过那些不起眼的小场景, 因为在这些场景中的很多地方都隐藏着珍

至ij年n/約 : 文样艺	能真正地 知己知彼、白 贵的装备品。
HP	ES.的耐久力,可以使用装备品提為上限。被敌人攻击为零时,则战斗不能战斗结束前不能复活。战斗中可以使用物品或者手中一岁指令来回复HP数值
FN	ES等能量,可以利用装备品提高上限,每回会攻击敌人都要消费此数值
1	各种或器都有必须的EN消费数值,EN不足时不能使用该或器。消费的E 在下回合自动完全回复。
POW .	E.S.的物理攻击力。根据驾驶员的基本STR上升数值发生变动,影响对数的物理攻击力。数值越高给予数人的伤害越大。
ARM	E.S.的物理防御力。根据驾驶员的基本VIT上升数值发生变动,影响对数。 的物理防御力。数值越高受到伤害越小。
EATK "	E.S.的精神攻击力。根据驾驶员的基本EATK上升数值发生变动,影响对1

E.S.的精神防御力。根据驾驶员的基本EDEF上升数值发生变动,影响对敌 人的精神防御力。数值越高受到伤害越小。 E.S.的命中率、根据驾驶员的基本DEX上升数值发生变动,影响对敌人的命 DEX

人的精神攻击力, 数值越高给予敌人伤害越大。

中鄉、数值越高越容易命中目标。 E.S.的回避率。根据驾驶员的基本FVA上升数值发生变动,影响对敌人攻击 的回避、数值越高越不易被命中

AGI E.S.的速度。根据驾驶员的基本AGI上升数值发生变动。影响行动顺序。 数值越高行动越铁。

ES.的运。根据驾驶员的基本LUCK上升数值发生变动。数值越高超容易出 现会心 击和回避敌人的攻击。 ES的政击方法

机体的EN决定一回合内E.S 的攻击数、可以通过装备是提高上限。攻击方法 根据装备的武器变化。在攻击选择时并不需要将EN全部消耗。如果在选择武 器后EN残存可按用1键立刻开始攻击。消费博的EN数值会在下一回合自动回复。

人公特征

本作可以出战的主人公人数不少。而 特征,注意支援系、山系和回复系队员相 目还有些队员比如卡南,可以在指定情况 配合,遭遇到不同的敌人选择不同的组合 下使用。因此玩家必须了解这些主人公的 将其消灭

		The state of the s	
紫苑	支援型。	能力比较平均,著于使用回复系精神能力。战斗队列不可缺少的	的人物。
4	攻击型。	高攻击力可以给敌人很大的伤害,虽然防御力和HP稍低,但回	避能
	力优秀。		

KOS-MOS 攻击防御型。高攻击高防御,但精神能力攻击低下,EP值少。 JH 攻击型。可以对应敌人的朋点和特性使用各种攻击方法的万能人物。 回觉型。HP较低但可以修得很多回复、支援系列的精神能力。 進車

防御型。高体力高防御,绝对队伍中坚固的盾牌。 支援型。高精神攻击力,可以修得对库农西斯必杀技、还可以修得 细胞族

使被击倒简伴自动复活的精神能力。

防御属性



在战斗中玩家锁定攻击目标 时, 在敌人的下方会出现一串小图 案,这些图案则表示该敌人的属性 弱点和强项, 虽然标志很小, 但玩 家一定要仔细辨认。因为选择那些 针对敌人弱点的属性攻击可以消耗 敌人大量的体力。

•	圆螺	熟点	受到的伤害量1.5倍。
	二角	强化	受到伤害半减。
	横杠	吸收	受到攻击后HP回复。
•	叉子	无效	受到攻击伤害为零。

ステ-タス支援种类

战斗不能时自动复活HP完全回复。

ヤフティ 最受の徒 HPリカバー EPU カバ ブレイクリカバー クイック オフエンシブ ・イフェンシブ バランスアップ ブスト ブレイク上升 絶対クリティカル 物理攻击无效 プレイク无数

 数击力上升 功能力, 升 維対回導 An Pat Rip 指ii 絶対カウンター オメガフィスト オメガソウル

オメガスキン

ブレイク

结晶化

トルベルト

ダメージ反射

Fマイン

オメガマインド

HP每回合少量回复。 EP毎回合り量回复。 BL每回合少量回复。 祝嘉速度 提高物理攻击力和精神攻击力。 提出物理功御立和精神防御力。 命中率、回避率上升。 ブースト上升率人幅上月 ブレイク攻击力大幅上升。 肯定发动会心一击 受到敌人物理攻击伤害为零。 幹迷療记录, 物理攻击力、精神攻击力大梯上升。 物理防御力、精神防御力大幅上升。 必定回避敌人的攻击。 必定防御敌人的攻击。 必然反击。

防御发生时,物理攻击刀上升,放来持续到战斗结束。 防御发生时,精神攻击刀上升,效果持续到战斗结束。 防御发生时,物理防御刀上升,效果持续到战斗结束。 防御发生时,精神防御力上升,效果持续到战斗结束。

异常状态

人物陷入昏迷,攻击防御等一切行动两回合不能,被敌人会心 密升高。

对咏唱者执行特定的政书。 E 每回合减少HP,HP为1时无效,可以使物品和精神回复。 ポイズン フィストダウン 物理政力力下降,可以使用物品和精神回复。 精神攻击力下降,可以使用物品和精神回复。 ソウルダウン

スキンダウン 物理防御力下降,可以使用物品和精神回复。 精神防御力下降。可以使用物品和精神回复。 マインドダウン バランスダウン 命中涨、回避率下降,可以使用物品和精种回复 速度下降, 可以使用物品和精神问复。 スロウ

特技使用不能,可以使用物品和精神回复。 封印アーツ 精神能力使用不能,可以使用物品和精神回复。 **新班工-子**集 ブースト使用不能,可以使甲物品和精神回复 ブ スト

2回合后结晶化、身体粉碎战斗不能。在身体粉碎前可以使用物品 回复。

物理攻击防御、精神攻击防御、速度等多项能力下降、对机械系无效。 给予大伤害的定时炸弹, 3团合后爆炸, 可以利用阿尼玛觉醒和物 品回复。 自身受到给予敌人相同的伤害,HP为1时无效。可以使用物品和精 बेसावी देव .

基础设施

接触后自动回复最大HP EP,按圆圈键存盘。

相当于商店,可以进行道 具装备的买卖。

可以将玩家传送到去过的 雷险场景锻炼级别。

当走近这些可以破坏的物 体后, 会自动显示出攻击指示, 按方块键 可以将其破坏,在这些物体中会藏有物品, 有些物体中还会突然出现敌人。出现复数 置。设置以后玩家要按方块键发动,如果 可破坏物体时,可按L1、R1键选择准备 破坏的物体。

在曹险时按R2+方块键可以设置的





的行动, 不过在通路以外的场所不能设 距离过远则不能发动, 而且不能连续设置 和引爆。根据场景不同,可设置陷阱的 数量也不同, 最多可以设置十个, 并可 以补充。在设置好陷阱后, 玩家就算 不从敌人的背后进行攻击。也能先制 攻击,可以从一开始便领先敌人。尤其 是在一些场景中,有些敌人会围着某个 建筑物一直转圈, 如果一直在后面追逐 它,则上较费力,此时使用了陷阱后, 玩家可以很轻松的绕到它的背后。可惜 的是陷阱的数量有限制, 玩家最好别轻 易使用, 将它留给那些比较强悍的敌人 方为上策!

没方块键破坏拦路的障碍物

医第一个机关 要先破坏量中央的 **美术,然后攻击上面蓝色的旋转物** 最后攻击下面的红色物体。按R1、R2

第一层第二个机关要先记住地面改 变颜色的顺序,然后按次序**攻**击相应 的运转色块 加里东位了可以到政府 面的机器重新来过,不然地面改变额 色的順序也会改变。

4. 进入第二研究中心开始通数, 本过 藏斗没有什么难度,可以顺便熟悉-下本作的战斗系统。

第三研究中心要不断地调查机类用 辦道路、有些維得物中还藏有敌人。 ● 第四研究中心可以使用R2+方块键 设置陷阱,再按方块键发动。在爆炸范 馬内的散人会在短时间内行动不能。便 高速从政人鲜新政告和先假政治。 第五研究中心要先传送到两边属的 机头,再解除量中间的机关。 谦后开

BOSS域、シゲルドリブラ、美加米 業人。沒有什么难度的一线。多使用 多条技,反正留着不用也是浪费,运气 ● 沿路走到下层。调查电脑。

E.S.战斗、電光速度。基級散入E.S.的体力很高、色差 **全持几回合后便可以使用阿尼玛崇** 使用必杀技可以轻松取胜

灣。 联邦空港走左侧遠道 (編集機制

14、进入第一有量位定量。

44、起床后调查电脑。 去海业区市边的市

位。 東班地车前进 **从由利处出来**原 **秦地**。兼车前往研 **《集》。从试验场出来** 體自己的房

**

系列故事简介(初代)

AD 20XX, 在凯尼亚北部的托鲁卡 纳湖畔的发掘工作时, 无意中发现了现 在被称为"奏哈鲁'的物体,从此人类 踏上了前往宇宙的征途。4000年后TC 4767、旗舰为巡洋舰沃库林迪号的星 闭联邦军第一一七海军队担任调查行 星"则型胸含内" 首条集体调查系的护 卫任务。在旗舰上搭载着为了对抗谜之 生命体'库农西斯"、由汉库塔集团研 制的战斗用人型机器人KOS-MOS。为 了启动实验,包括沃库塔第一开发局 主任卯月紫苑在内的研究成员也一同 乘舰。在舰队进行调查任务的同时, 研 究人员也展开了KOS-MOS的启动实 验,但多次实验全部以失败告终。



1海岸边紫苑一身清凉打扮!

实验虽然失败,但把KOS-MOS当 作已经去世恋人凯宾遗物的紫苑却感觉 勠KOS-MOS在抵抗成为兵器, 肉此不 肯觉醒, 而副主任阿兰则在一旁默默地 守护着紫苑。

在调查中, 旗舰沃库林迪号意外发 现漂流在宇宙中的"奏哈鲁"并立刻回 收。结束调查任务的舰队立刻返回,但 在途中却遭遇到以"奏哈鲁"为月标 的人辩"库农西斯'。被侵入舰内库农 ▶ 西斯袭击的紫 苑在意识模糊时, 看到了谜之少女内碧利姆的身影。在

紫苑武力抵抗静候死亡时, KOS-MOS突然启动、将她营救。在 KOS-MOS的帮助下,

紫苑与阿兰、 巴修鲁中尉合 流、准备逃离

库林迪号。多次 轻易击退库农西斯的KOS-MOS在 战斗中,为了营救紫苑将巴修鲁中





穿越宇宙的大型战舰上

尉和库农西斯一并射杀。面对紫苑的指 责,KOS-MOS说自己只是兵器而已。最 后紫苑、阿兰和KOS-MOS使用救生 艇,成功逃离沃库林迪号。

在宇宙中紫苑一行得到民间货船艾 鲁扎号教助,并在这里与拥有神秘力量 的少年凯奥斯相遇。在紫苑等人面前, 新 斯轻易地消灭了库农西斯,对大家 的惊讶只是抱以微笑。艾鲁扎号搭载着 客人们向第二米露西亚进发

与此同时合成人类基奇, 接受星团 联邦接触小委员会的任务, 为了营救被 U-TIC机关绑架的百式人造人莫莫,单身 潜入小行星布莱罗马。因为在莫莫的深 层意识中有由阿奇姆埋藏的被称之为 "Y 资料"的绝密资料,因此被U-TiC机关司 令官马古利斯绑架。救出奠莫的基奇驾 驶着救生艇 面抵抗着敌人的追击, 面逃离行星布莱罗马。在宇宙中被艾鲁 扎号搭救。获救的基奇与奠莫听从由利 的指示, 与紫苑等人共同行动一起前往 第二米露西亚。阿鲁扎号随后与调查U-TIC机关的重武装舰迪兰达鲁号合流,紧 苑在这里遇到了特殊财团理事"库凯基 金会 之 的JR.。



1 太空中展开的一场生光决战。

与第二米露西亚政府紧密相关,理 解莫莫现状的。R.出于安全考虑、邀请紫 苑等人 起前往库凯基金会。一直监视 着众人行踪的马古利斯为了得到莫莫体 内的Y资料、酝酿了新的阴谋。因谋反 罪, 联邦舰队包围了第二米露西亚, 虽 然紫苑等人被联邦军逮捕,但最后由于 KOS-MOS体内记录了战斗数据,证明 了众人的清白。

但马古利斯的行动并未停止,而是 派遣新的敌人来夺取莫莫。此人就是 14年前米露西亚纷争时诞生的人体兵

幸存者、对JR 异常 执着的阿鲁贝特 。阿鲁贝特为了完成 任务, 在米藤西亚宙域 启动了由阿奇姆等疯狂发明

"内碧利姆之欲',与歌声 产生共鸣, 米露西亚宙域内出 现了大量的库农西斯,第二米 露西亚和库凯基金会再次陷入危 机。阿鲁贝特则趁乱潜入,并将 莫莫逮捕。得知莫莫被抓的JR.立 刻追逐阿鲁贝特,但由于突然出 现的神秘面具人,被阿鲁贝特逃

疯狂的阿鲁贝特利用从莫 莫处得气的"资料"断 片召唤出巨大的"天之" 车",企图将第二米露西亚摧毁。为了 保护第二米露西亚,紫苑等人成功从内 部将其破坏, 但失去重力的天之车依然 缓缓向第二米露西亚坠落,阿鲁贝特嘅



1 母親可部控制室内大家都在緊张工作。 笑着JR 离开····

KOS-MOS为了阻止天之车降落到 地表,尝试从内部将其解体,最后取得 成功天之车化为无数灰烬。但是艾鲁扎 号也因为第二米露西亚的重力问题不能 脱离危险、向地表降落。为了防止船体 与大气摩擦产生的热量将艾鲁扎号推 毁,KOS-MOS-个人展开防护罩走出 船体、担心KOS-MOS的紫苑拼命呼喊 但是却没有回答。在此关键时刻神秘少 年凯奥斯也不再沉默, 仿佛是在呼应 KOS-MOS, 在他的双手心也散发出淡 淡的光芒、并且越来越大越来越强。最 后终于和KOS-MOS保护罩的光芒合二 为一、化成白色的翅膀将艾鲁扎号包 围其中。在晚霞中艾鲁扎号终于平安 降落。在柔和的夕阳光辉下,KOS-MOS화立在舰桥上眺望着远方,一头蓝



↑ 冠 和凯奥斯乌胺菊机体战斗的曲面。

系列故事简介(二代)

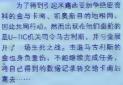
T.C.4753, 行星米露西亚爆发的纷 争已经蔓延到了行星全士,星团联邦政 料的金与卡南、凯奥斯目的地相同, 府为了摧毁U TC机关,逮捕造成纷争的



1 凯恩斯表情严肃地分析数据资料

元凶· U-TIC机关的创立者由阿奇姆,向 U-TIC本部展开了三次降落作战。为了使 '寒哈鲁'制御系统无效化,将特殊部 队 U.R.T.V '投入战斗。星团联邦特 殊作战军中将海魯玛觉察到, 人体兵器 "U.R.T.V" 与奏哈魯制御装置接触是一 护"J.R.T.V."为目的的秘密作战计划。

海鲁玛得到沃鲁塔集团CEO "威路 海鲁姆"的帮助,投入了新型的机动兵 器ES, 驾驶员为合成人"卡南"和'凯 奥斯"。穿过战火ES平稳降落,但此时



T.C.4767阻止天之车坠落的艾鲁礼 号平安降落在第二米露西亚。紫苑等人 将KOS-MOS转交给沃鲁塔第二开发 局,JR.等人则为了解析深藏在莫莫体内 的Y资料,前往UM.N管理中心。

贝莱古利指挥的机动兵器部队为了 夺取莫莫再次袭来,保护着莫莫的JR.等 人逃入市区,被敌人逼上了绝路、此时 卡南驾驶着ES.突然出现,化解了这次危 机。而紫苑将KOS-MOS转交给第二局 后,在街头遇到自己的亲哥哥金。自从 件非常危险的事,因此独自展开了以保 十四年前的米露西亚纷争后,紫苑一直 与哥哥保持距离,因此两人的交谈并不 融洽。第二天开始解析Y资料,为了顺利 完成解析任务,接触小委员会派来的 代表是由利。与出利再会的奠莫十分 高兴, 而面对等于自己女儿的莫莫, 由 利知百感交集。

> 解析工作开始非常顺利, 但却启动 了阿鲁贝特留在莫莫体内的陷阱,Y资料 开始向外发送。为了保护珍贵的Y资料, 为了守卫由阿奇姆的遗物, 莫莫切断了 自己与外部的一切联系, 资料数据停止 流出,但莫莫的一切机能也完全停止。在



* 艾鲁扎号经历了无数磨难,船员们的能力自是非同寻常。

由利的拼命努力下, 奠莫终于恢复 了正常的机能,但是却没有任何意识。

得知此事的紫苑和JR.立刻赶到管理 中心, 为了取回奠莫的意识, 紫苑等人 进入了奠莫的深层意识领域,结果在这 甲看到了莫莫的原型。由阿奇姆和由利 的女儿小樱的记忆。在莫莫的深层领域 的世界内,回忆着U.R.T.V.、与小樱相 调、与阿鲁贝特和尼古莱多共同生活的 JR.逐渐不安,最后不能控制自己的怒火 与阿鲁贝特战斗。

看到JR.和阿鲁贝特这对兄弟战斗的 奠莫与自己深层领域内沉睡的小樱的意 识开始共鸣、终于恢复了意识、然而这 却是阿鲁贝特的真正目的。在莫莫恢复



意识的同时, Y资料开始向外部流出, 而 得到Y资料的阿鲁贝特则为了达到自己的 目的, 将归米露西亚复活。发现米露西 亚宙域异变利旧米露西亚复活的移民船 团和星团联邦政府,为了得到沉睡在米 歼灭,还将阿鲁贝特复活,并且让阿鲁

露西亚的奏哈鲁开始侵攻作战。

为了抑制混乱的事态继续恶化。第 二米露西亚政府代表海鲁玛委托基金会 保护奏哈鲁,接受棘手任务的JR.等人带 上金和卡南,乘坐艾鲁扎号前往旧米露

而返回沃鲁塔本部的紫苑在内碧利 姆的指5下,为了完成与非布的约定, 从曙光号上夺取迪娜号与阿兰一起赶赴 米露西亚。途中遭遇到强大的机动兵 器,在压倒性的力量面前,紫苑再次陷 入危机。为了搭救紫苑, KOS-MOS再 度觉醒。在KOS-MOS的努力下、最终 紫苑顺利与艾鲁号合流。

到达米露西亚与U-TIC机关士兵多 次战斗后,紫苑一行终于到达星球的中 枢。让紫苑震惊的是菲布的两个妹妹已 经成了整个系统的一部分,而停止奏哈 举'的离去。



1 奔向神秘漂浮大陆的艾普扎号。

鲁的行动却只能将这个系统破坏,而这 则意味着菲布的妹妹也会死亡。迷惑的 紫苑面前出现了菲布的幻影, 理解了她 的一席话后,紫苑终于命令KOS-MOS 将系统破坏。可是系统的破坏并未能停 止奏哈鲁的行动,教皇终于将巨大的怪 物プロトオメガ、在它面前联邦舰队根 本就不堪一击,迅速溃败。为了将其彻 底破坏, 艾鲁扎号冲进了它的内部。

在中枢与教皇对峙的紫苑面前,阿 鲁贝特突然出现,但他却惨败于教皇操 纵的プロトオメガ之手, 从这个世界消 失。仿佛失去自己一半的JR.拼命战斗, 但是依然敌不过教皇的强大力量。仿佛 在嘲笑JR 的人的软弱,夸耀自己如神 的力量、教皇决定将第二米露西亚推 毁。但是プロトオメガ的机能却突然停 止, 出现在教皇面前的是神秘的人物, 他们出现后不但将教皇与プロトオメガ 贝特接触到了"乌多"。随后整个米露 西亚宙域发生了巨大的变化, 并向整个



↑ 敌人的机体在关键时刻实热表来。

为了与阿鲁贝特彻底解决全部恩 怨, JR.孤身 人冲进异变的中心,一场 惨烈的战斗后,阿鲁贝特终于粉身碎骨, 而JR 也在旁边安静地目送自己的"另一



↑强大的E R. 整装待发。

U-TIC机关已经启动了"内

碧利姆之歌",整个米露内

亚陷入混乱, 到处都是暴走

的合成人类,不分敌我地追

杀着士兵们,卡南和凯奥斯

也陷入危机。此时 架隶属

联邦军的A.M.W.S搭教了两

人,驾驶机体的飞行员正是

卯月繁苑的哥哥,特殊作战

军情报部大尉卯月金。

本系列中出现了大量的人物。并 主人公数量就多达七名。由于整个故 事的世界观庞大、出现的主要次要人 物也远比 般角色扮演游戏婆多上 **弃多**,为了便士玩家对游戏故事的 了解,特此将部分主要人物的故事介 绍给牙家, 希望对玩家的过关能有所 帮助,此外本作中还有很多组织的名 称、大量的星球名称、甚至还有很多 科学术语、因为语言的关系。这些干 奇百怪名词可能会对玩家的游戏造成 - 定困难, 因此在本次攻略中先为 玩家介绍这些人物和关键的游戏术 语。本作中最主要的两个教对势力就 是显比胜事和效象细斯, 而这两大组 织中也各有 与神秘人物,这些人物 有跟小接触委员会和。 tc机关又有 些或多或少的联系、玩家如果想真正 熟悉整个系列讲述的故事,可以在进 行游戏前先购买 套异度传说的动画 **沙**国下。



本系列主人公, 隶属于巨大的集团企 与地下组织"斯奇安提亚" 联手,调 查沃库塔的罪行。外表开朗,但却背 负着痛苦的过去 幼年由于战乱父母 双亡 3年前启动KOS-MOS的实验 中发生的事故夺去了她恋人的生命。



为了对抗对人类特有明显敌意的迷之 业沃库塔,KOS-MOS开发计划不能缺 生命体"库农西斯 ,沃库塔开发的 少的才女,但在大约半年前辞职。现在 战斗用人型兵器,行动诡异,似乎还 有其他的目的。本来应该是没有感情 的战斗兵器、但紫菀却多次感觉到她 感情的动摇,而且曾经多次舍弃自己 的生命保护繁苑。在本作中, 她仍然 是关键的关键。



在这个世界中非常常见的合成人类。 拥有捕捉库农西斯能力自式观测器的 原型。性格直爽, 虽然着来柔弱, 但 却擅长驾驶E.S战斗。制作者是绝世 天才科学家由阿基姆和由利夫妇。体 内藏有集由阿基姆研究成果之大成的 "Y资料", "Y资料"解析完成后, 与JR. 起工作。



为了对抗"乌多"制造的人体兵器 JRT.U"之一,一直保持极高的 战斗能力。外表看还是一名少年,但 其实已经27岁,这也可能是能保持 极强战斗力的原因。特殊财团的代 表理事、从事救济和保护平民的工 作,也接受第二米露西亚政府和接触 小委员会的委托。

·養養。在酒店为厅內遇到 阿兰 从此可以传得转技、做好准备后与阿 三対語、选择"はい"直接到晚上 4. 化源2号净再转束5号车,到达新·

34、研究所內需要解谜才能继续前述。 但構度并不大。四块地板组成的桥需 要多尝读几次,温度出攻击的位置控 制哪几块地板。

##· 截出KOS-MOS后继续前进、全通 到六个巨大的敌人。此时可以快速逃 職或者将敌人全灭。由于逃跑很容易 **敌人从背后攻击,因此建议家性将

**。BOSS説、アルドラカーフ。更知 ※ 这和敌人比较强力。速度很快 級必杀可以使我方队员大约损失380 左右HP,一定要注意回复。有时为了 秦朱生命安全甚至可以放弃攻击。 27、一直向下走出艾鲁拉号。秦华电 機器號E.S. 离开,

脚、浮游大陆、E/S。可以使用连续攻 查 注意武器的选择。前进时注意周 識的紫红色量石膏从高处推下同樣的

M. BOSS説、E.S.ナラタイ、標準的 多使用阿尼玛觉藏,利用强 **養和共斗,同时注意中的**剪复。 放人 便可报废我方一架机体。。

40. 神殿里放人数量不多。 機緣亦論 表利用必杀为好, 11、 走出神殿后建场拥露水路上发石

美數排至臺地。 ML BOSS版,T-Mos HP7500 事无 "请做好打一场待久战的思想准备。" aloa的普通攻击并没什么可怕的。但是 她的必杀却相当恐怖,而且她还会提 道自身的能力。我方队员体力不足请 妥时替换队员, 州车轮战法和人海战

14. 起来后向右前进与大部队合流。 **34.** 《法施路边的岩石等杂物》《新斯后 可以得到物品或发现新道路。

BOSS战,战斗用合成人#2, A 本过是强化版杂兵、根好对付。 44、矿山内的敌人差为根理。量45美

前速度稍快、但攻击为要低损害,所 似先消灭机体为上、リューボルト接接 **商、マイ暴走、此时要注意体力的回复、** 美美注意那些已经被打香的队员。 編集 起床后坐电梯去不面的房间。 44、从有山洞口边上的小路走出有前 沿路进入市区。

🦚、治路穿过市寨、德达重度养养企

序章 纷争

TC4/4/行星米库塔姆发生纷争, 到处都是疲惫不堪的人们和纷飞的硝 烟,整个星球陷入灭亡。 位年轻的母 亲忍受着疲惫的煎熬,终于将自己的孩 子送上了教生艇、临别之际将自己的项 链交给孩子留做纪念。而这个可怜孩子 却只能眼睁睁地看着母亲的异变离去, 离开这4 自己养自己的星球



本作是一部冲出地床走向宇宙的作品

紫苑等人正在执行一项重要的潜入 任务, 目的是取得沃库塔集团的重要数 据。调查该集团与库衣两斯间的关 系。在基地外大量的敌人机体应紫菀等 人发起猛烈的攻击, 不过在卡南驾驶的 ES.面前,他们不过是 些会移动的靶 子, 再加上多库托斯的通力合作, 下两 下就将敌人消灭个一千二净。进入沃库 塔第 研究中心后, 多库托斯决定留在 外面巡逻, 让紫苑、美由纪和卡南一人 完成数据的调查工作。

虽然美由纪还是个新兵,但在紫苑 和卡南的配合下依然成功潜入研究中心 内部,并在解析资料时发现大约在300 秒前, 出现了奇妙的量子流动, 似乎是 有人在与这里联系, 也仿佛是在监视着 什么。突然大量的库农西斯从天而降, 众人立刻陷入危机,幸亏多库托斯驾驶 着ES及时赶到,为众人召唤ES.争取 了宝贵的时间。在驾驶着E.S 的紫她面 前,突然隐约出现了一个熟悉的身影, 并对紫星说不行。

脱离险境的紫苑与众人联系、得知数 据的解析工作已经基本完成心中人说。阳 光下的海岸海风轻吹, 海鸟飞过一幅欣 欣向荣的美丽景色, 而一身性感的涂装 打扮更衬托出了紫苑的女性魅力, 不过 目前却不是游山玩水享受生命的时间, 在短暂的休息之后,紫芽又投入到零张



的工作中。虽然这次的调查行动也许算 得上是犯罪,但紫苑认为库农西斯与U. M N.是共生关系,也许召唤出库农西斯 的也正是沃库塔集团, KOS-MOS的开 发也很有可能抱有别的目的, 因此紫苑 更加坚定调查沃库塔集团的决心。结束 通话后,紫苑收到了阿兰发来的电子邮 件 KOS-MOS开发计划终上、并将 KOS-MOS转交给军方,最后还约紫苑 与大家见个面。紫苑得知这一消息十分 伤感, 并回想起半年前辞职时与阿兰交 淡和当年与凯宾交流的场面。凯宾认为 KOS-MOS是为了保护人类而研制, 因 此要使用女性的选型,用来突出主题; 在世界上存在的全部生命体与非生命体 都是必然的, 因此凯宾非常渴望了解库 农西斯存在的意义。而此时在太空中, 威鲁海路姆和红色面具男似乎在酝酿着 什么阻撑.....

中于这次在太空中的激烈战斗,星 团联邦的第八十七方面军舰队全灭,因 此米库塔姆星系事实上已经纳入到吹路 姆斯军的势力范围。这与 百年前的状况 完全一致,似乎在预示着历史的重现。星 闭联邦自然不能任由欧路姆斯军的势力扩 大, 工在计划着更大规模的军事行动。此



很多场景中玩家山頂調查机美才能維續前邊 时JR.又从凯南处接受了重要的调查任 务, 要去调查突然出现的神秘浮游大 陆。这块大陆突然出现在宇宙中、并且 被超球面体笼罩着。远方站在故土上的 马古利斯和贝莱古利工在为复活故土发 誓,要用自己的生命守卫传说中的圣 地,难道他们嘴中的圣地与突然出现的 浮游大陆有关系?

不知在太空中漂浮了多久,艾鲁扎 号终于发现了奇怪的浮游大陆,但敌人 也属随而至。JR 立刻命令艾鲁扎号负责 倒,并进入一个奇怪的 收集数据,自己和凯奥斯等人驾驶E.S. 负责撤护。消灭掉几名杂鱼后,敌人的 接军出现,让大家意外的是敌人的接军 竟然只有一架机体。但是这架机体却抵 得上 T 名士兵, 因为驾驶员就是马古利 斯,他的实力确实强悍, 由手便拖住 了金. 其他的人虽然也有侧翼增援, 但 是却帮不卜金什么忙,不知道这次是 绅士风度),睁开双眼 这对师出同门的"兄弟"第几次决战 后紫苑没来得及细想刚 了。在他们决战时,浮游大陆突然出现 才的梦境、就收到了来

o TTKK



繁华城市的夜晚繁色

了异常变化,为了掩护金艾鲁扎号被暴 怒的马占利斯一剑砍伤,急速坠向浮游 大陆。虽然全体船员们都在拼命努力控制 局面,但是依然不能阻止规矩的下落,艾 鲁扎号终于首失在超球面体中 ·JR.、 金等人只得立刻联系总部,驾驶着E.S. 在太空中等候支援。

第二章 演习

紫苑驾驶着ES一个人在宇宙中飞 行,在寂静的宇宙中紫苑思绪万千,不但 想到了米露西亚纷争、神秘少女内碧利姆, 还想到了自己和KOS-MOS的未来……

新主任阿兰放下手头的工作,独自 赶往联邦主星非弗斯·艾路沙莱姆与紫 苑相会。而此时政府已经决定了下次实 战模拟中KOS-MOS的对手,因此研究 所内部乱成 团。虽然紫苑心经与沃库 塔集团没有任何关系,但是阿兰依然亲切 地称呼她为卞任。紫菀和阿兰见面还没来 得及交谈什么,美由纪就发来联络,因为 明天是新兵器的公开演习, KOS-MOS也 要参加,因此要求阿兰协助完成任务。实 在的阿兰自然立刻答应了美由纪的请求, 而想念KOS-MOS的紫苑得知这一消息。 立刻求阿兰帮忙明天让自己也能参加演 习,紫苑的要求阿兰更是不可能拒绝。美 由纪这个小姑娘果然是天真, 差点说漏 嘴让阿兰知道她和紫苑在调查沃库塔集 团的事,不过幸亏阿兰是个老实人,敷 衍几句后蒙混过关。

阿兰走后紫苑躺下来休息了一下, 但却被凯奥斯搅了好梦。在咖 啡馆与 凯奥斯面谈后, 繁苑才知道 目前艾鲁扎号行踪不明, 自 己的兄长金也在丢朗达鲁号 上协助搜寻工作。二人正在 交谈时, 紫苑忽然晕 世界中, 在这里紫苑感 党至了乌多的波动, 随

白己的名字: 醒米后紫苑发现自 巴巴经躺在酒店的房 间里(凯奥斯还真有

后还依稀听到有人在喊

自阿兰的联络。原来演习已经开始了, 阿兰也在酒店的大堂里等候多时。虽然 身体并没有完全恢复,但是为了尽快见到 KOS-MOS,紫苑立刻起床出发。(好像 缺少了洗脸化妆 ……)

迪米托利·由利夫原议员是JR.的父 条, 是指挥将塞哈鲁主体从接触小委员 会转移到军方的著名人物,这次模拟演 习中使用的主力战斗机体也是根据他的 指示制造的。因为这次演习的场地是对 抗库农西斯的最后壁垒、更是奏哈鲁项 目的中枢, 因此今天更是戒备森严, 如 巢不是有阿兰带领, 紫苑绝对是不能进 入这里的。在试验场中, 紫苑见到了最 新研制的人型战斗兵器 "T-elos", 让 紫苑惊讶的是她竟然与KOS-MOS非常 相似。看到她在瞬间消灭掉大量的库农 西斯后,紫苑更是觉得她那强大的力量 令人恐惧。随后出场的则是紫苑日思夜 想的KOS-MOS,她的对手则是巨大的 机械兵器。战斗进行到一半,机械兵器 突然暴走, KOS-MOS虽然全力战斗却 仍然败下阵来。幸亏巨大机械兵器不久后 便恢复了正常,没有造成太大的损失。Telos的开发责任人罗多似乎是特意赶来 挑衅,每一句话都让人听了很不舒服。 连老实人阿兰都被气得够戗。



↑ 驾驶F.S. 的巾帼英雄紫苑英姿飒爽、

走出看台后紫苑又遇到了老熟人由 利,随后还见到了奏哈鲁项目不能缺少 的关键人才——阿贝鲁, 让紫苑惊讶的 是他只是一名儿童,他在地上的涂鸦竟 然是多次出现在紫苑面前的内碧利姆。在 由利的大力协助下, 紫苑回到了研究所, 见到了那些曾经与自己并腐战斗的老 部下。这些老部下们依然亲切地叫繁苑 为主任, 让紫苑觉得很不合适, 害怕自 已伤害了阿兰, 但老部下们对阿兰的新 主任称呼立刻打消了紫苑的疑虑。而 KOS-MOS也因为刚才的战斗伤痕累累. 目前正在调整。

紫苑离开后,特别顾问罗多又来拜 访,不过他可是个不受欢迎的客人。不 仅态度傲慢之极, 而且带来的还是废弃 KOS-MOS的命令,虽然阿兰等人坚决 反对这一命令,但却毫无办法 …

回到房间后紫苑立刻联系到了多库 托斯、并将今天从试验场得到的情报发



↑紫苑的专用机体、参加了无数场战斗

送给她,同时还得到了关于卡南的重要 情报。结束通话后紫苑又看到了内碧利 姆、她告诉紫苑目前的库农西斯现象正 在引导宇宙走向灭亡,而知道该怎么做 的只有KOS-MOS,真正了解KOS-MOS内心的也只有紫苑。

卡南认为现在艾鲁扎号是被困在浮 游大陆超球面体内。而目前联邦的技术 力还不能突破超球面体, 但却可以利用 KOS-MOS的第三兵装形态将其突破。因 此卡南大胆向由利提议、将决定废弃的 KOS-MOS再利用。

多库托斯研究了紫苑传过来的数 据,但仍对T-elos从成立研究计划到预 算编成一无所知, 不过在仔细分析了运 输船的重量变化后,得出的结论是Telos似乎与欧路姆斯有关。紫苑委托多 库托斯调查自己的父亲的事也大概调查 清楚了, 多库托斯劝阻紫苑有些事情还 是不要知道为好, 但是紫苑却坚持要求 了解真相。最后多库托斯只好将真相告 诉紫苑,原来她的父亲15年前是U-TIC 机关的监察官,很可能与当年的米露西 亚纷争有关。虽然紫苑一直说对此早有 思想准备, 但是仍然突然昏了过去。

睁开双眼后紫苑发现陪伴在自己身 边的还是阿兰, 紫苑忽然想起明天要面会 由利,和阿兰定下的约会只能改期。虽 然阿兰很有诚意地说没关系, 但是紫苑 城市的景色格外美丽,紫苑的心情也十 分舒畅, 阿兰更是非常开心……

在宇宙港口,紫苑终于知道KOS-MOS被废弃处分的命令, 这让紫苑异常 伤心难过。不过由于目前可以拯救艾鲁 扎号的只有KOS-MOS,紫苑和大家 商量后决定潜入研究所盗取KOS-MOS。让大家担心的是紫苑竟然又突 然昏倒, 当然最担心的还是阿兰和繁苑 的哥哥金。紫苑醒来后跟哥哥交谈了 几句, 兄妹的关系得到了改善。 此后由 利也来鼓励紫苑坚持自己的信念, 并表 示自己也认为KOS-MOS是完整体。有 自己的思想,并非是简单的战斗兵器。

由于有阿兰和美田纪内应,紫苑一 行人很顺利地潜入到研究所内部, 但在乘 坐申梯时发现电梯失控,不能乘坐。紫 苑还以为这是美由纪准备工作的失误。 而其实这却是因为某些事物在召唤着众 人。到达遗下层后,大家看到的是巨大 兵器オメガ。在大家惊讶之时,神秘少 年阿贝鲁突然出现,并为紫苑一行指明 前进的方向。在废品收集场,紫苑终于 找到了KOS-MOS,看着与垃圾为伍的 KOS-MOS紫苑伤心得热泪盈眶。不过 好在KOS-MOS并没有大碍,只不过是 身上沾满垃圾而已。穿过垃圾场后紫苑 再次昏迷(一路上紫苑一直有昏迷的迹 象,这次是终于发作。看来紫苑的身体 有点问题……)昏迷中紫苑依稀听到有 人在呼喊自己的名字。并问自己到底在 追求什么,紫苑立刻反问你到底是谁, 得到的答案却是宇宙的意志、也就是



卡南正在解析数据、紫萸和美由纪在旁协助。

路苦战之后,紫苑终于带着 KOS-MOS离开了这个熟悉又陌生的场 所,而目送紫苑一行乘坐飞船离去的却

还是决定晚上陪阿兰一起看夜景。夜晚 是罗多和蓝色面具人,蓝色面具人打算 出手阻止紫苑, 但罗多却说这样的小事 完全不用亲自动手, 紫苑和KOS-MOS 会被命运带到那个地方。不知道他们嘴 里说的那个地方到底是哪里? 等待紫菀 和KOS-MOS的又是什么?



在凯达鲁亚宙域内营救艾鲁扎号时、 遭遇到了大群库农西斯围攻,我方的E S.立刻投入战斗。而紫苑则带着KOS-MOS向超球面体发起攻击, KOS-MOS 的第一次攻击并没能山穿超球面体,紧 基立刻鼓励大家要相信KOS-MOS的力 量。果然KOS-MOS的第二次攻击一举 成功,将超球面体打开了一个缺口,大 家立刻驾驶着ES.冲进超球面体内部。冲 入超球面体内部后, 通信的机能全部恢



「战斗时的中来状态在战斗结束后自动回复。 复正常, 联络到总部后, 留在总部的众 人更坚信JR.等人一定能顺利完成营救艾 鲁扎号的任务。洞悉这一切的蓝色面具 建议将KOS-MOS摧毁,但罗多却表示 可以摧毁KOS-MOS的只有T-elos。

超球面体的内部与地球基本相似, 人类完全可以正常呼吸, 更让大家欢喜 的则是联络到了艾鲁扎号,而且船员们 全部平安无事。艾鲁扎号一切正常,但 却不知为何就是不能启动,原因也许就 在这块神秘的大陆上, JR.等人立刻出发 在这块大陆上一探究竟。

在大陆深处发现了一个巨大的空洞, 墙壁上还刻有古代的文字。在大家忙于 调查时,蓝色面具人袭来。让紫苑大吃 一慎的是, 蓝色面具竟然就是本已去世 的巴基鲁中尉! 战斗前阿尼玛之器突然 产生共鸣,每个回合E.S.的能量槽都会自 动减少,但这并没能影响众人的战斗。



强大力量、曾经在一瞬间消灭库农西 斯。在kos-mos会身保护艾鲁扎号平 安峰落时,曾经出手帮忙。在本作中 对是战斗的主力。



外表忧郁的少年。数年前搭乘艾鲁扎 隶属于早团联邦政府接触小委员会的 鸟成为船员,但出身、实际年龄等全一改造人。过去隶属联邦警察第1875 部是谜。可以使用不属于科学领域的 特殊作战司令部,殉职后被改造成为 战斗用改造人复职。希望消除自己是 人类的证据,只留下改造后的身体,但 在与奠莫、JR相遇后改变了想法。但 也有很多他的戏分,而且能力不弱绝 却因此不得不生活在难以忘记的痛苦 同视中。



原星团联邦特殊化战率情报部大尉, 紫苑的哥哥。与玛古利斯师园同门, 并且是他的直属部下, 但在米露西亚 纷争时与玛古里斯立场相反。在本作 中也多次与马古利斯直接对抗,最终 战胜了自己的宿命。虽然非常关心紫 苑但却不太善于表达, 因此经常与妹 **姚争**眇



沃库塔制作的特殊人型兵器。不仅数 据解析能力超群,而且ES的操纵技 术和格斗能力也令人惊讶。在本作 的特定时间, 玩家可以操纵他进行 战斗。在本作中向由利大胆建议,夺 取被星闭联邦废弃的kos-mos. 最后 取得了巨大的成功。还有一个神秘的 数据名称与他同名:



隶属于沃库憐第二开发局所属的系统 研究小组, 是紫苑和阿兰的后辈, 性格开朗。对新兵器的开发非常感 兴趣,开发了一系列武器并委托繁范 试用。天真浪漫的一个小姑娘,非常 崇拜自己的前辈们,但自己却经常犯 些小错。在本作中与卡南一样,玩家 可以存特定的时间操纵使用。

番苦斗之后,终于将巴基鲁中尉击败, 但随后出现的白色面具人将其救走。而 白色而具人的声音却与阿鲁贝特完全相 同。本来早已命丧KOS-MOS之手的巴



林徽右下的一条蓝点表示可以使用的陷阱数。 基鲁中尉能够出现在众人面前,阿鲁贝 特复活自然也不是怪事、JR.更是激动高 声呼喊阿鲁贝特的名字,但白色面具人却 毫不动容,带着巴基鲁中尉扬长而去。此 时这里又突然发生了异变, E.S.全部控 制不能,成了一堆废铁,而天空中传来 的却是巴基鲁中尉得意的狂笑 就是这样的场所 哈哈哈哈哈· "无 奈紫苑一行只得将E.S.留在此处,集体 步行前进寻找答案。

穿过了危机四伏的神殿,众人终于



↑庞大的建筑物选E,S 都可以接绘通过。

返回到地表,JR. 更对这奇怪的浮游大陆 感到不解。然而紫苑却觉得这里并不陌 生,似乎正是自己梦中曾经出现的场所。内 碧利姆在此时忽然出现,并指引着繁苑 进入神秘的墓地。在这里发现了刻有阿 修鲁、迪娜等名字的棺材,而这些名称 却全部是E.S.的名字。紫苑察觉出这里 是KOS-MOS深层意识中的场所。但 KOS-MOS却对此一无所知、无奈众人 只好先离开此处再做打算。然而突然出 现的T-elos却打乱了众人计划,她一出 场就向KOS-MOS发起了猛烈的攻击。虽 然众人合力拼命抵抗并将其击倒一次。但

T-elos却迅速站起,并大幅度提高了自 己的战斗力, KOS-MOS立刻陷入了苦 战。紫苑等人虽然非常焦急但是却完全 帮不上忙,只能在一边看着这场不公平 的决斗。罗多在此时也悄然出场、原来 他就是红色面具人, 他自称自己的任务 就是监视紫苑和KOS-MOS, 而这里却 正是KOS-MOS的葬身之所。场中 KOS-MOS和T-elos两名面无表情的美 女仍然在殊死搏斗,由于KOS-MOS的 能力远远要低于T-elos, 因此很快就落 入下风。T-elos却是越战越勇,最后竟 然不顾周围人们的性命, 发射了相转移 炮,为了保护紫苑,KOS-MOS冲到了 最前面,打开防护罩用自己的身体挡住 了敌人的炮火。由于实力相差悬殊、无 论KOS-MOS怎样努力都没能逃脱被Telos彻底击垮的命运。在T-elos残忍地狠 命践踏着KOS-MOS那失去生命的美丽 躯壳时,看着眼前惨不忍睹的景象,紫 苑高声哀叫着KOS-MOS,但却再也没 人回应。忽然KOS-MOS体内散发出 耀眼的蓝色光芒,整个超球面体也开 始迅速缩小。在太空中接应大家的母 舰为了不被强大的吸引力卷入,不得不 立刻描误 …

第四章 惊梦

看着夜空中群星璀璨的美丽夜空, 紫苑简盲不敢相信库农西斯现象是真实 存在、行星正在逐渐消失。凯宾出生的 星球也是因为库农西斯而毁灭,但凯宾 却认为就算人类的灭亡是上天注定的命 运, 也要依靠自己的双手来改变这 命 运。也许正因为这种想法,才促使凯宾 研制出KOS-MOS。一番交谈之后凯宾 和紫苑两人在皎洁的月光下紧紧相拥……



· E. .. 是对抗摩衣西瓣的或器之一。

可惜这 切只是紫苑记忆中的片段、惊醒 在得知众人的来意后,他委托大家找到 之后紫苑发现自己一个人躺在一片茂密的 树林中,于是立刻爬起来寻找大家。走了 不久之后, 繁苑便与大家会合, 但是艾鲁 扎号和KOS-MOS却不见踪影,也许是因 点,大家只得继续前进寻找。

不知走了多久, 紫苑忽然看到远方 的建筑物竟然是米露西亚的标志性建筑 物拉比林托斯,于是立刻叫大家过去一 起看个究竟, JR.立刻觉察出大家是被传 送到了十五年前的米爾西亚。一阵枪声 划破了溪谷的宁静也打乱了大家的思索,



1-飞冲天的E.S. 翱翔在蓝天上。

众人立刻向传来枪声的方向前进。原来 是两名人造人正在袭击联邦士兵。一名 联邦士兵已经失去了宝贵的生命。另一 名士兵则在垂死挣扎, 紫苑一行自然不 能视而不见。战斗胜利后紧苑发现自己 搭救的重伤士兵竟然是巴基鲁中尉,进 行了简单的包扎后,大家决定带上昏迷 的巴基鲁中尉继续前进。走过一片树林 后、紫苑又遇到了菲布、但她并没有听 到紫苑的呼唤, 而是一个人返回教会。赶 到教会以后, 出来迎接大家的竟然是童 年时的繁苑。看到童年的自己,不知繁 苑做何感想。(女大十八变女大十八变, 眼镜妹变成了金凤凰。) 为了搭救重伤 的巴基鲁中尉,菲布决定将自己的内脏 移植给他。虽然菲布也是人造人,但是 这样的做法也相当危险, 也许这就是巴 基魯中尉与菲布的初次相遗吧,而巴基 ●中尉在被KOS-MOS射杀时会默念菲 布的名字可能就是因为这个原因 最后 众人从童年紫苑的口中, 还打探到了艾 鲁扎号的消息、于是将巴基魯中尉托付 给菲布后,一行人前往东面的钟乳洞寻 找艾鲁扎号。

前进到矿山口处, 碰到一名老人

他的孙女玛依,并且让她不要再孤身 人 与U-TIC机关的士兵战斗,快点回家。看 着可怜的老人、众人自是义不容辞地接 受了他的委托。在矿山的深处,果然遇 为刚才的空间转移被传送到了其他的地 到了少女玛依阻拦,虽然大家拼命解释 自己并不是U-TIC机关的士兵,但她却 怎么都不肯相信, 不但不肯让出去路还 召唤出机体要与大家战斗。虽然不想用 武力来解决问题, 但是众人也不能坐以 待毙任人宰割,只好全力一战。果然暴 力是可以解决一些问题的,更可以解决 一些不讲道理的女人,少女玛依惨败之 后终于相信了繁苑一行的话语,让开了 道路并与赶来的爷爷一起回家。从这件 事可以看出,当时的U-TIC机关也很不 得民心,不过星团联邦的做法也不能说 是正确。

> 穿过矿山后终于来到钟乳洞,在这 里果然找到了艾鲁扎号。艾鲁扎号的船 员们真是福大命大, 经历了这么多磨难 后大家还是全员平安,而船长却更认为 目前的情况只是一些小问题,不由得让 人儆服他们的定力和胆量。艾鲁扎号已 经将KOS-MOS和E.S.回收,但KOS-MOS却已经成为了一摊废铁,虽然身体 的表面伤并无大碍。但最关键的内核却 已经被严重损坏, 可以将其修复的只有



1 E.S.战斗时请注意权蓄阿尼玛槽。

设计者凯宾,而凯宾却早已去世多年。这 一消息让紫苑伤心之至,阿兰只好在边 上不停地劝解, 并鼓励紫苑去考虑一些 其他的办法。不要就这样放弃。

第五章 重逢

外太空中麦丽等人和百式一直在母 舰上忙碌着,但却始终不能搜寻到艾鲁 扎号和E.S.。而此时里团联邦政府已经



任研究的负责人,功率是KOS-MOS KOS-MOS开发室主任。暗恋紫苑, 的二倍。设计者的一切情报不明,数 但不能对紧苑表达出自己的感情,羡 次攻击KOS-MOS。外表与KOS- 蒸紫苑二经去世的恋人欺宾。平时非 MOS基本相同, 曾经在浮游大陆上 与KOS-MOS进行单挑战斗,并将 KOS-MOS摧毁。似乎制作她的目的 里是资本家,但是本人对家里的生意 就是为了将KOS-MOS毁坏。



替换KOS-MOS的换代产品,罗多担 隶属于沃库塔第一开发局,现任 常老实,不善交谈,为人大度随和, 但关键时刻也会表现得非常冷静。家



数次出现在蒙苑面前的少女,呆滞的表 情与发光的身体,应该不是人类。在前 内部作品中经常出现为紫苑指明前进 的方向。在本作中与繁苑的交谈增多, 似乎与阿贝鲁和凯奥斯也是相识,尤 其是经常指责凯奥斯。目前还不知道 她与库农西斯现象和麥哈鲁问到底有 什么必然联系。



在综合先进技术试验场内与紫苑相遇 的少年,是秦哈鲁研究项目不可缺少 的关键人物。居住在试验场内,在由 利的盗视下生活,完全不与人交谈。在 游戏中第一次和繁苑见面便在地上化 了内籍利姆的头像。应该与内碧利姆 间有一定联系。曾经出现在紫苑面前, 为紫菇等人指明方向。



研制JR.和U.R.T.V.的科学家,可以说 是他们的生父。本在米露西亚纷争前 已经死亡,但是却利用凯南身体的特 殊能力复活。本是星闭联邦枢机院议 员,现在指挥着奏吟鲁项目组工作,联 邦军的武器也因此提升了一个档次。不 知道他在沉默了数十年后为什么要重 新田辺在舞台上?



↑[S.可以说是这个世界中最强力的武器。

开始了对欧鲁姆斯发祥地行星米库塔姆 的侵攻作战,并且携带着巨大的机械兵 器计划,将欧鲁姆斯一举列灭。因此由利 立刻职给母舰,恳求大家城原时间寻找 月、4.和艾鲁扎号。其实地不说大家也 很着急地搜索,但是谁又能找到已经回 致过去的人呢?

为了返回自己所在的时代、众人都 概集在会议室与博士商谈,虽然研究出了 返回的方法,但是知缺少关键的道具,这 样一来开了半天的会等于日开。会后紧 充义来看望KOS-MOS,看着失去生命 的KOS-MOS,回想起平时KOS-MOS购 自己向好过的情景,紫苑自是异常伤心,



| 金与马古利斯的命运对决|

幸亏阿兰及的赶来出言安慰。由于目前 身处过去的世界,因此阿兰提醒紫东要 格外注意自己的行动,以免影响到正常 的未来。但整想却突然向阿兰提议,现 在是香应该做些什么来将过去改变。不 过在阿兰的劝说下,紫苑放弃了这一大 胆的想法。为了换换脑子调节心情, 秦苑决定去境中中塞遊、阿兰自然是坚决

陪同前往。(又是一个爱逸街的女人和一个执着男人,好像不爱逛街的女人真的很少啊 不过紫苑的真实目的恐怕不是逛街

 然胆小的阿兰立刻劝阻紫苑,但却没有在 何效果、阿兰也老老实实地换上了U-TIC 机关制限。由于U-TIC掌握着内器和踢的 歌声,可以使、造、暴走,再加上更为 重要的奏哈鲁,因此联邦政府必须要将 其政陷。目前战场距离市区只有二十公 里,因此在城市中致处都是荷枪实弹的

在重度神经症治疗设施门口,紫苑 伪造的身份差点穿帮,幸亏阿兰表现冷 静、三宫内语侵够混过关。(想不到) 些也有狡猾的一面)可惜走到第二道门便 不能继续前进,二人只得另想办法。在



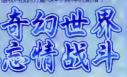
1ES 战斗时的成器选择并不简单。

四楼处由阿塞匈博士处、 茶苑看到了被 试验者的资料, 让紫苑魔惊的是在被试验 者名单中竟然发现了自己母亲的名字,不过不等紫卷发怒, 博士 助命令紫苑和阿兰去隔壁房间将凯宾叫过来。看到恋人少年时的接样, 紫苑更是思锡万干。阿兰无途中在凯宾的房间里发现了KOS—MOS的基础构造部分的研究致据, 紫苑则立刻将这些宝贵的数据记录, 阿兰则负责跟纵宾东设击批地拖延时间。这下 KOMOS也还有数了, 毕竟设计者机 宾的数据是最关键的。



1 请注意尽量使用必果技消突敌人。

来到大厦五层,聚笼偷看到了录像, 虽然只是短短的一小投录像,但却表示 这里正是进行阿尼玛之器与泰哈鲁连接 试验的场所。博士命令考末特资料交到 五层,但在这里等待资料的却是崇苑的 杂生父亲,躺在床上的人竟然是紫苑的 母亲(为了科学奉献·切的可学男人)这 下紫苑再也桂捻不住心中的怒火,立刻太 声指独自己的父亲,但没有得到任何效果, 反而是被父亲训斥了一番。正在两人争论 之时,童年的紫菀也走进房师罩整母亲,父 亲想来不感动,并且大声阿斥将她赶走,紧 然立刻挑出替代父亲将自己送回家。'让人 感叹料找的力量和种乎其种的影情'



异度传说系列用语解释

阿尼玛之品。与秦哈鲁国对发现的神秘物体。路似于生物的脊椎状物质。虽然不明使用原理。如被用来发起E.S.,本果的使用自的不明。

为第一到第三开发局。 沃库塔第一开发局: 在企业内部简称 局。 原本是古民共同管理U,M,N: 的管理 部门。后来是紫旌等人的KOS,MOS开发。 种级项目的情报软件等研究开发部门。

沃库塔第二开发局: 周于联邦舰队的板 艇、A.G.W.S的开发制造部门。运称 局。 也进行战级阶段的兵器检测,试制 板板机体等工作, KOS-MOS的第二种兵板 数据在这里安装的。

法库塔第三开发局: 合成人类的开发、制造、教育和贩卖的部门。通称"三局"并对贩卖店的合成人类定期检查。

乌多:现在还不能明确它的详细情报。 知道它是异次元存在的意识体。引发奏给 备的最走。与局所事象支撑也有會切关系。 A.G.W.S.; Anti Chapsis Waapon System 《对库农西所用位与sis Waapon System 》中文西所用《形成》并一定是人形兵器。为了对付神出鬼没的 库农西斯,带标准的兵器小型化。

A.M.W.S.: Assault Manauver Weapon System (强素用机动兵器体系) 的简称。将A.G. W.S.小型化改良的对库农西斯用兵器。

M.W.S: 由鉴死的晚辈美由纪设计制造的 个人便携型多用途兵器系统。可以表备各 种各样的或量。并推载有对应空间转移的 防护事机能。就算是女性。也能使用它力 步士至

艾貴扎号:高速宇宙航行規劃。以前長某 个犯罪组织的高级數据。现在改造成差 該两用規能。目前始第章兩于库為基金 金、船体内部秘密廣有遊戲。但从外观上 完全不能看出来。在降薄第二米譯西亞 居,进行了大幅度的改進作业。由博士素

オメガ・レース・ノウエ: 奏哈智徳自組 极秘密开发的战斗兵器。能力强悍、曾经 在演习中暴走并击败KOS-MOS。

宗教結社或書姆斯的最高权力 者。本名赛無基乌斯17世。计划独占据 特的與時售。情比确立改體姆斯的需量地 位。 弃旧米爾西亚尼动區人兵器。但數終 被消灭

局所事業变移:现实领域与虚幻领域的空间交接处产生的变化,赛哈鲁基走引起变化,赛哈鲁基走引起变化,赛哈鲁基走引起变化,米霞西亚等星球也因此消亡。

キルシュばアッサー:由阿基姆制造的恐 測用人造人 庫就基金会:米露西亚紛争后、以外伐U-110机关为目的或立的特殊財閥。現在解除

了大部分的武星。一部分成为独立的民间 企业、表面上是从事按环现光业。但各种 地理接受第二米面内亚相按脑小委员会的 任务。因收失空中的鬼态鲁。代表理事是 顺南和点。财团化的省经接近过沃摩诺的 资机、基金选举号的装量也几乎全部由狭 连维建

摩衣西斯:除了海道它们对人类敌对以外 一切都是谜。存在在来个领域内,通常并 不能接触到

庫家面新疆盤:人和动物與然鄉來面新化。 不单是接触了库农西斯会引起这一变化。 是在远处的场所也会引起的连锁现象。

電光等: 沃萍塔本部所在自由轨道上的大型机能。 全长本约1080公里。 说是、进行全里为贴切。 據下关联企业全体的中枢是,条件, 紫充所属的第一件发展也在这里,将所,聚充所属的第一件发制成的联邦政府中,决定重要决策的上级议会。中心方均各高级约论员,现在的以长是迪米格利由利夫。沃库塔的威蹄湾曾知也在这里担任要职、发言很有影响力。

スキエンティア: 麦利斯组建的反U.M.N. 地下组织

星团联邦: 大约50万行墨柏成的星际联合 国家。在联邦法的相架下,各个星系实行

接触小委员会:有省厅要员、财商、研究 者大约一共2000人组成,中心的专门委员 会由7人构成,莫真的保护者由利也是其中

战斗用人拉人类:拥有特殊能力的战斗人 造人类。比一般的人造人五言隐域和运动 能力发达。战斗时长时间无外给也一样不 影响作战,无论多恐怖的战役也不会影响 他们的影情。

賽哈鲁: 整个故事的关键。 金色的物体 藏有强大的能力。

賽哈鲁袞解義置:由阿基姆博士发明的。 一共有12个,使用十二使徒的名字。现在 全部被库肌基金会回收并严格管理。

第二米震西亚。现在米露西亚自治政府的 主星。 DME中書: 人造人类的身体组织、主要是

DME中毒:人选人类的身体组织,主要是中枢神经血流进入脑部,引起直接中枢组织的变异。

天之车: 吸收库农西斯维特动力的巨大星 第、也是莫美出生的场所。

內聲利轉之歌:由阿利姆博士制造的巨大 裝置,使用通常人类听不到的波段演奏。 可以吸引擎农西斯

Y提料: 已故由阿利姆博士遗留下的资料。 埋藏在美臭的深层记忆中。因此臭臭被阿 辱贝特赛击

U-TIC机类:与米属西亚幼争有很大关系 的组织。经过十余年便遇出了历史的奏 自、但是TC4787年,一次出现在人们的规 线中。不属于线科政府的独立组织。技术 大利军事力都在政府之上。

米爾西亚城會: 「5年前将整个联邦政府物 人的战势,整强的场象并需而逐级事员 办案例的区域。因此完定为非常所亚别等。 URT.V.: [I-DO Revo Vina的简称。拥有 乌多反存在波长的人体兵器。迪米超利由 为失博士一共制度。1880个,但且所仅在 月、前南,阿智贝特效二名拥有特殊推广。

的变异体。 U.M.N.:连接全宇宙的网络。可以使用空



作为 款成功的街机格斗作品,本 位操作指令集中在四个按键之上。操作 次的"超龙珠z"完全打破了以往龙珠题 设定貌似简练、实际上组合而成的有限 材格斗作品复杂的操作设定,将所有键 操作作用都十分突出。

材格斗作品复杂的	操作设定,将所有的	建操作作用都上分突出。
技巧名称	发动方法	性能介绍
轻基础攻击		多为近距离连续技起手,速度发生很快
重基础攻击	All of the state o	開样配合轻攻击为连续技起手
基础波动	6+A	基础牵制用空中道具,发动速度很快,但威力低下
防御	×	可实现空中防御
跳跃与低空舞空术	0	单发配合方向为普通跳跃,跳跃中再输入跳跃或
		防御则为舞空术停留空中,舞空术中再输入跳跃
高空跳跃及高空武空术	方向7,8,9+〇	高空跳跃动作中再输入跳跃或
		防御則为高空舞空术
轻跳跃攻击	跳跃或高空跳跃中□	对下压制判定优秀
童跳跃攻击	跳跃或高空跳跃中〇	空中截击效果判定优秀
背投	□+△	近距离破防背投
四继 555	883022	对于敌人的冲击攻击和波动具有闪避效果
DASH及空中DASH	6或×+O	地面或空中发动的疾进,可闪避时抵消
轻追踪攻击	×+□	具有追踪能力, 在对手跳跃或舞空时截击使用,
		中途可最速防御键抵消,超高级连携中使用
重追踪攻击	×+A	具有追踪能力,最主要依截击技巧,并在命中或
		動都周の可報過程を必挙性
高浮空打击	66□	主力浮空技巧,空中打击后的优先连携选择技,
		后续连段通常威力惊人
反弹打击	66∆	浮空高度虽然有限,但可以后续高浮空攻击加后
		续连携,攻击判定优秀,地面攻击时截击使用
受务	被击飞时×或〇	防御受身动作发生



游戏中有限的模式不仅将家用机版 板中 C养成角色的全部要素。必定令玩本的特点进行放大,并完全模拟了街机 家投入度大大增加。

模式介绍	模式内容
街机模式	龙珠収集以及EXP获得的主要模式
生存模式	角色HP挑战模式,每次获胜后会有随机奖励,EXP获得比较多,
练习模式	技巧练习模式:
对抗模式	对战专用模式;
神龙召唤	前提有色建角色,并且创建角色集齐龙珠后进入模式进入召唤选项,召唤内
	容请看后表格
角色创造	进行IC角色创造、删除、技能树学习的模式。技能树学习每个角色都不相同,
	EXP级别满后可进行技能树选择提升。大致形态后表格有示;
OPTION	游戏选项





特殊技能发动槽。是本游戏中非常具有特色的特殊行动纯要槽。所有跟踪打击。 程 跟踪打击取消、浮空打击。反弹打击,闪避。前冲等特殊技能动都全对此槽形成杯 赛。对战中必须根据巡礼费逊行战补节奏的改变。

空对地压制的主轴按5 有关**防**族下落

作为本作中近距离最有效的破防压制手段跳跃下落与跳跃下落均击是必须 掌握的基本技巧。虽然必须单攫但实际 上操作难度却不低需要结合跳跃加方的 品跳到玩家希望到这的高度后快跳跃加方的 跳跃形成舞空判定后再迅速输入跳跃形成 现下落。这个技巧的桌用价值在于可疑 转到数人后方下落进行突袭,也可使护打击 技巧則为最速下落攻击。输入方式为在 空中下落的跳跃键发动同时划向攻击键, 如果敌人在地面的情况下,则发现的下落 打击则应该为对下压制能力很强的跳跃 轻攻击由于下落速度很快所以最速下落

攻击的攻击判定也很具压制性,一旦命中 地面敌人则可以发动86方块的高浮空打击 实现爆血连携,这个技巧的熟练掌握也有 利于跳跃下落后破防背投的成功率上升。



↑此位置使是跳跃下落压制的最好时机。

74 2006.15★攻略人行道★

与其他格斗作品不同的政职

轻追踪攻击发动中是可以用防御键抵 消攻击硬直的,但追踪的效果却不变。这样 就为空中截击大威力连携以及高浮空连续 技的变化打好了基础。这个抵消技巧也是 本作中操作难度最高的一个环节。如果抵 消过慢则攻击判定依日出现,抵消过快可 能后续打击节奏变乱,爆血COMBO无法形 成。几乎所有角色都有地面高浮空打击-经追踪抵消-下落中空中重攻击-反弹打 击-地面连携这样的超高威力技巧,空中也 可以形成轻追踪打击抵消最速度空中重攻 击-高空连携或截击后本体最速下落代入 打击下落敌人连携等等的爆血技巧。可惜 的是这个技巧的难度实在太过可怕,如果没 有长时间的练习是很难稳定输入的,想成为 本作高手的玩家只能多多练习以掌握最速 抵消的时机了。



↑中距离波动主要为牵制括巧

由于是一款优秀的街机格斗作品,所以 本作虽然角色技能有限。但整体系统构架起 的择打体系却比较完善。本游戏以地面移 动进攻为主体,中远距离波动拳制为辅。在 攻防过程中,地面进攻基本上围绕地面连锁 打击,背投与跳跃下落多重变择为主。空中 作战则围绕空对地波动牵制,地对空追踪攻 击命中后的丰富后续连携组成。中远距离 作战也是本作一个比较有意思的环节,如果 贸然发动主力波动则很有可能被对手闪避 后的追踪攻击命中,而不发动则有可能被对 手先手压制。无论在地对地,空对地,地对 空以及不同距离的攻击层面上来说。本作的

提高推摩挂药。

政防变化都很丰富。游戏场地中出现的可 破坏障碍物更增添了攻防的多样性。应当 注意的是如果角色身后为掩体被重追踪攻 击命中会直接量眩,防御时应当小心。



由于篇幅有限,本次角色介绍只对 应初期版本也就是街机版本中的12名固 有角色进行,对于本次家用版本所推出 的六名全新角色(包括布欧)笔者将在之后 专题中再进行对应性能介绍。



系列主人公, 位超级客亚人 Adelan in

综合性能相当强劲的角色,无论在波 动物制能力或是在近距离连续打击的强 度上都很令人满意, 是平衡性相当好的 角色。近距离基础连续打击由于可以直接 目押连携214重攻击(以下简称为量)-214重, 近距离打击威力很优秀。近距



基础无耗普连续技成力惊人

离轻攻击(以下简称为轻)X2后的移动技 **面对高手时慎用**, 敌人最速反击可能。波 动方面神龟冲击波的中远牵制能力优秀。 但由于发动硬直过大, 所以很容易被对 手闪避后突进反击。还是应看形势慎重 发动。高浮空连携无论耗费或无耗费连 段都爆发力惊人,所以有机会进行跳跃 落下轻攻击压制就要果断使用,并在成 功后直接代入66轻高浮空连携。

基础地面连携 1.经攻击一重攻击—214 董 -214重 2.轻攻击-重攻击-623轻

基础高度空连线 1.跳下落轻一66轻一 跟进重 214章 -214章 2.跳下落轻-66轻一跟进重 超神龟冲击波

空中载于后代人下落连携 1.代入66重 后一重-214重-214重; 2.代入66重 后 重 超神龟冲击波



与孙悟空性能相仿,但波动威力 更佳, 地面连携威力则不如孙悟空强 劲。作为最初便有扇型波动的角色,防



扇型牵制波的防御能力优秀

御能力也比较优秀。地面打击连携方面 比较贫乏,但是代入浮空连携后抵消超 杀连携爆发力非常惊人。虽然没有如孙 悟空一般的稳定非耗费连携,但只要保 证稳定的MAX积攒,这个角色的进攻能 力还是很稳定的。在防御方面214防的 当身技巧性能优秀、特别是防御对手追 踪攻击时的效果明显。如果操作者先读 能力优秀,应用好这个技巧能够很好地 封锁敌人的近距离攻击, 为角色更好的 压制进攻提供了条件。

近 上沙鄉

基础地面连携 轻攻击一重攻击 623重 基础高泽空连携 跳下落轻一66轻一跟 进轻一重一重一超破坏炮

空中截击后代人下落连携、代入66重



由于具有破防能力比较突出的打击 技, 所以打击破防能力比较突出。基础 是很必要的进攻手段。对

连携威力也不错。但应当注意破防打击 如被闪避后硬直很大,面对高手时也很 容易被打击或波动回打。角色的跳跃 重攻击为长距离打击技,并且击中制 消。应多利用扩散气功波的地面控制能 倒。但跳跃轻攻击却为斜上方对空判 力获得主动。 定,这便让短笛失去了其他角色所拥有 基础连续技 轻攻击一轻攻击一轻攻 爆发力不可能与其他角色媲美。在这个 前提下就需要玩家熟练使用轻攻击抵消 的4重攻击破坏对手闪避,加上跳跃轻的 对空判定。力图让对手难以闪避或跳跃 躲避魔手的破防。但……对于高手来说 看见魔王就最速反击则没有办法了。不能 不说本角色还是有很大的能力弊端的。面 对高水平选手很难打开局面。

基础连续按 轻攻击一轻攻击一236重 或魔贯光杀炮;重攻击 重攻击 一236 重或魔贯光杀炮

显研言浮空连携 66轻一轻一轻-236 重或魔贯光杀炮(轻攻击最高点)



煮动速度很慢的超杀

击连携的速度发生很快,

通过努力最终成为

医医黄黄黄黄黄

敏捷性很高的一个角色,虽然连携 威力有限, 但利用好小林的高移动性能 会很容易将对手破防。熟练使用小林近 距离的三段轻攻击目押抵消气圆连斩是 于转身技巧来说, 面对高手则完全无 用, 笔者不推荐使用。小林的空中连携 由于气圆连新的发动速度很慢而无法抵

的跳跃下落轻攻击代入连携,所以地面 击一236重,轻攻击一轻攻击 轻攻 击 气圆连斩

基础高浮空连携,跳下落轻 66轻--魔手这个不可防御技了,配合角色固有 重一重-236重; 跳下落轻-66轻-气 周连新

空中截击后代入下落连携 代入66重



本作中绝对的最强角色、上级者向、

本作绝对的最王道角色,虽然貌似 地面攻击连携威力有限,但实际上其隐 身能力与波动能力配合通常令对手防不 胜防。后期如果学习到破防主力技レツ ドスフィア后更是令人无法招架。46跳 或64跳——移动中重攻击的位移波动牵 制能力频强。214轻发动的意念攻击后 使用位移技214跳或236跳到对手身前或 身后进行本体与波动配合的压制更是王 道之极、无论人间能力多好的选手都难 以在对手打击、指令投(后习得)中进 行判断。更需要说明的是弗利萨LV1超 杀236236轻或重发动的波动是无视本体 受创仍保持攻击威力的,且命中后可以



追踪攻击一重追踪攻击; 跳下落轻一66 轻一超粉碎弹 重追踪攻击

教 1 1 4 答连携 代入66重 66轻 轻追踪攻击 重追踪攻击



同样为本作中相当王道的角色,连 续波动的封锁能力与超杀连携的爆加能 力都是其他角色难以比拟的。其重追踪 攻击为三段攻击,发生速度与攻击威力 也为其能力提升不少。沙鲁的跳跃高度 压制性能非常好。应当熟练掌握跳跃下 落压制。并且跳跃重攻击的高空截击效 果极好,一旦得手代入己方快速下落连携 后基础技抵消超杀的威力十分惊人。在本 作中连续技爆发力上除了孙悟空之外难 有角色比肩。28或82轻或重发动的位移 波动牵制与奇袭效果都很好。可以选择 经常发动牵制。沙鲁的浮空连携中必须 地面三段重全部命中才能抵消中超杀, 难度较高需要多多练习掌握。

1000 中央 1000 中 重一重一重 236236重

中载击后代入下客连棋 代入66重



地面打击能力的强者, 但在波动牵 制能力却有很大的弱点。所以这个角色 应当熟练使用超级赛亚人形态进行地面 压制,对应其地面连携的高威力,角色的 地对空波动截击能力也相对出色。轻一 轻攻击的点押效果不错,由于这个角色 的LV1超杀为近距离乱舞, 所以可以在 点押输入与点押骗投中进行两择。236 轻与236重的波动剑气发动速度很好, 虽然为单段但配合移动看准机会发动效 果还是不错的。236轻+重波动则推荐在 重远距离牵制使用。两段重攻击距离优 秀,一旦命中便确认乱舞超杀,威力可 观。如果防御推荐出全三段重攻击后抵 消46轻。特兰克斯的空中连携也需要轻 追踪攻击代入近距离杀伤。

根。···在··本特 重攻击一重攻击一剑舞



| 有需要的玩家请先住后楼



一斗气开放而具有惊人爆发力的 角色,本身敏捷性与威力都非常高。更 因为个子较为矮小所以可以躲避 般角 色难于躲避的波动技巧。地面无论是轻 或重连换两段后都可代入烈震拳、连 携简单实惠。由于角色具有斗气积攒 超杀, 所以一旦有气就看准机会立刻 发动斗气积攒, 随后进入超级赛亚人 状态。如此可以很好地弥补角色自身威 力有限的弊端。

基础全流控 顺攻击一重攻击一系震拳; 轻攻击—轻攻击—烈震拳

基础高浮空连锁 66轻一轻追踪攻击一 量一量一击龙教弹





绝对力量型的角色, 威力主要体现 在近距离作战的多择上。一切波动与 迂回都是为了靠近敌人所进行近距离 压制。角色的指令投威力恐怖,应抓住 任何一次点目押打击后进行择输入。跳 跃压制技跳-2轻+重如果运用得当可以



↑ 背投技成力十分惊人,并有等级提升, 阻止对手舞空, 将敌人控制在地面才能 突出这个角色的优势。必须要注意的是 本角色ACTION值非常有限,应当珍惜 移动技的发动机会。

超础高序空连携 跳下落轻一66轻一





人造人16号的近距离破防技性能不 错,应当熟练掌握目押抵消的214轻或 重破防打击来实现破防目的。连锁攻击 也能够形成威力不错的连携,追踪后续攻 击效果可以弥补一些体术威力的不足。本 角色超杀基本上用于中远距离牵制与压



基础连续技、轻攻击 轻攻击-623轻 或重攻击

基础高序空连携、跳下落轻一66轻一前 进一步重攻击一623轻或重 空中截击后代入下落连携 代入66重



操作主线基本上与人造人18号相 同。与人造人16号相比、人造人17号的 直线攻击能力略强, 打击技中的破防技



更是令对手头痛。地面打击的连锁攻击 威力也令人满意。同样也具有追踪后续 攻击、应当熟练掌握。

基础连续技、轻攻击 轻攻击 623轻 或重攻击

进一步重攻击一623轻或重 空中敲击后代入下落连携,代入66重 后一前进一步重攻击一623轻或重





令人惊异的角色,威力与漫画原着 相比提高了不知几个档次,波动的封锁 位置与旋涡的追踪能力都还不错。近距 惠多段如意榛打击也弥补了奇奇威力相 对较弱的弊端。芭蕉扇发动后本体可以 持续跟进,这是奇奇地面进攻的主线. 应当熟练掌握。当然也可以在芭蕉扇之 后发动214指令气功,多重空中道具的 牵制效果很优秀。

長社合學的 轻攻击一重攻击—236重 重一重 县础 5/2空连棋 跳下落轻-66轻-经一重一招气功

空中战主与代人下落连携 代入66重 后 轻 重一超气功



基础高峰空连携、跳下落轻一66轻 前

让梦想成真,让战士成长的关键模式

在街机模式中不断试炼会除了获得 EXP与战斗力之外还将获得随机的点数 的龙珠,将七颗龙珠收集齐后便可以进 入神龙模式中进行神龙召唤,下表便是 在不同要求完成后所出现的全部愿望与 对应性能。而三次神龙召唤后更会出现 更多的神龙愿望一项, 有关隐藏角色 平户以及游戏中性殊層性的改变新可

大きな气を身につけたい 街机模式 生存挑战模式



习得系统技能ドラゴンソウル、試合开始

完成1 1 为角色育	607	每到这个时刻相信玩家都异常兴奋。
specification and the second section of the second	个人能力能	3
选项名称	出现条件	效果
相手の气を吸い取る力がほしい	初期	习得系统按能气力吸收,气功波弹成功命
		中对手后超必杀技槽能量大幅增加
究极パワーをくれ	初期	习得系統技能オメガチヤージ,体力不足
		35%时发动,攻击力上升40%防御力上升
		30%气力槽回复速度上升50%
スタミナをつけたい	初期	习得系统技能ドラゴンハート、气力槽回
		复速度上升10%
潜在能力を发挥したい	初期	习得系统技能ドラゴンフレンジー、攻击
		或防御时起必杀技槽能量大幅增加,即使
		必杀技未命中对手,超必杀技權能量也增加
怒りを燃やしたい	初期	习得系统技能ドラゴンレイジ、攻击力会
		随超必杀技權的能量增加而增加
もつと自由に动き回りたい	街机模式 牛存挑战模式	习得系统技能ドラゴンバイタリティ、气力
	对战模式中总对战场次超过50场	槽由 4 格升至 5 格

表面名称	出现条件	效果
ライバルの必承技を覚えたい	初期	随机出现某角色的继承技,忘记现在的继承技,习得该角色的技能
ヤムチャの必杀技を覚えたい	创建角色技能树升满的情况 下同时 EXP 槽也是满的,在 创建模式里选择スキル继承 另一个创建角色的技能(另一 个角色的技能(附也必须为滿)	习得乐平的必杀技 狼牙风风拳
ナッパの必条技を覚えたい	後机模式 生存挑战模式 对战 模式中跟对手战成平局即可	习得那巴的必杀技·フレイムビラ-

放

商

到

431

防

攻

全

特

100

大

奇

炒

机

攻

触

球

弗

粉

孙

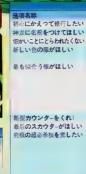
被

異

跳

突进连续攻击

对战模式中总对战场次进过100场后 时超必杀技槽 1 格是满色



魔人ペジータを使いたい

初期 孙悟空 贝吉塔 特兰克斯 比克 小林 人造人18号 琪琪 比蒂丽这几个人物 所拥有的原莓)用以上其中 -人的创建角色完成愿望 「新しい色の形がほしい 战斗力超过100万即可 战斗力超过500万即可 (孙悟空 少年孙悟饭 佛利萨 贝吉塔 魔人贝

初期

初期

初期

吉塔 沙鲁这几个人物所 拥有的愿望)用以上其中一 人的仓,建角色在不接关的 情况下通版街机模式一次

忘记现在所学全部技能、战绩不变 取消现在的角色名。神龙给予新的名字 选择角色时显示胜负场次以及胜负比率 能得到当前角色新颜色的衣服 (每名角色有6种) 得到当前角色的特殊衣服 (毎名角色有2种)

得到能探测更高战斗力的探测器 得到永远不会坏掉的最终战斗力探测器 习得必杀技ドラゴンフィニッシュ。 发动条件必须要在决胜局并且对手 的体力在10%以下,每个角色的最 终必杀技不同,需要输入对应指令。

魔人贝吉塔使用可能

第3次召唤种龙时 比克大魔王使用可能 ピッコロ大唐王を使いたい **鲁**年孙师师使用可能 第3次召唤神龙时 孙悟饭(青年期)を使いたい ビーデルを使いたい 第9次召唤神龙时 敷具的女儿比蒂丽使用可能 机械佛利萨使用可能 第11次召唤神龙时 メカフリーサを使いたい 7 调有终极 养成IC角色技能完善的途径

隐藏角色开启

第3次召唤神龙时

对于IC原创角色而言,每当EXP级别 升級一次便可以在角色创造模式中进行技 能树提升,每个角色的技能树都不相同. 玩家可以对应能力进行选择提升,所以相 同角色在成长能力上也可能完全不同。大 大提高了游戏角色能力的创造性,对局变 化也更为丰富。由于篇幅问题本期无法将 主流角色技能树贴出, 有需要的玩家请关 注后续隐藏要素报道。(利用IC角色进行 街机模式以及生存模式都会增长EXP》



对于技能介绍要仔细观看后选择。

游戏中所能够习得的技能非常多,在继承技模式中随机出现的各个技能如果只 观看技能名称是很难对应所属角色与技巧性能的,现笔者将全部继承技性能以及对 角色对照表贴出,在技能习得时请对照选择。

The same of the sa	
技巧名	对应角色
DAマイン	机械弗利萨
Gスライサー	贝吉塔
アーマーモード	人造人16号
アベンジングホーク	人造人17号
インタラプター	沙鲁
インフィニティブレイク	人造人17号,人造人18号
インフィニティ-ホ-ルド	人造人18号
エクセキューション	沙鲁
エンダイブ	贝吉塔,沙鲁,魔人贝吉埠
オーラスマッシュ	特兰克斯
ガードブレイク	贝露 (撒坦的女儿)
カウンタープレイク	魔人贝吉塔
かめはめ波	孙悟空
气合い地	孙悟空 .
气圆斩	小林
气功スラッガー	奇奇
キャノンショット	特兰克斯
クラックボム	机械
ランドテンペスト	人造人18号
グレネードランチャー	机械弗利萨
元气玉	孙悟空
サイクロンプラスト	特兰克斯

弗利萨、沙鲁

孙悟空,沙鲁

青年孙悟饭

人造人16号

孙悟饭(青年期)

短笛,短笛大魔王

贝吉塔

株利 菸

小林

人造人17号、人造人18号

サイコキネシス

スト-クエナジー

スピードモード

スピンプレード

大魔王 醒乱舞

大地泰斯

残像拳

瞬震旗

瞬间移动

サラウンドアタック

	应角色对照表贴出,
些效果	太阳拳
由众多 地雷	超かめはめ波
型波动发放	追尾气功波
定时间内被攻击无受创硬直	通天涡
敌人头部踩踏	トリプルクラッシュ
面移动气功波动连续发射	トルネードカッター
即不能的打击技	日本刀
造人18号专属必杀技	如意棒大旋风
击力相当高的指令投	配置かめはめ波
身气力放出的体当技	爆连拳
兰克斯专属必杀技	八卦召风
御不能的打击技	バリオンレイ
人贝吉塔专属必杀技	ハリケ-ンダッシュ
悟空的专属必杀技	バリヤー
型冲击波动	ピッグパンアタック
林的专属必杀技	ファイナルフラッシュ
奇的专属必杀技	ファットガム
出触及对手就大爆炸的波动	フレックスレーザー
械弗利萨的专属必杀技	ブロッキング
击力极高的指令投	應操光弹
及后大爆炸	魔神结界
气集中后超大波动发放	マジックプリンズ
击力非常高的指令投	魔爪击
利菲。沙鲁专属必杀技	ミサイルランチャ-
背后突袭技	メガタックル
要攻击残像就会到对手身后进行反击	メガトンドロップ
悟空,沙鲁的专属必杀技	ライジングザン
年孙悟饭专属必杀技	龙翔破
有追踪能力的大型波动	レインボーストーム
定时间内移动力大幅度捷升	レーザーソード
起来用剑斩击	レッドスフィア
裂大地的气功波发放	练气弹
进连续攻击	连交弹

Ī	小林、沙鲁
1	少年孙悟饭
ı	クリリン
1	奇奇
	贝露
	青年孙悟饭
	特兰克斯
	奇奇
	孙悟空
	孙悟空
	奇奇
	魔人贝吉塔
	魔人布欧
	沙鲁
	贝吉塔
	贝吉塔
	魔人布欧
	弗利萨
	贝露
	短笛、短笛大魔王
	短笛,短笛大魔王
	魔人布欧
	短笛,短笛大魔王
	机械弗利萨
	人造人18号
	魔人布欧
	人造人17号。人造人
	少年孙悟饭
	贝躔
	特兰克斯
	弗利萨
	少年孙悟饭

少年孙悟饭

小林的专属必杀技 与父亲 起发动的超级波动 具有追踪性质的气功波 芭蕉扇放出的旋涡波动 贝尔的专席必杀技 双剑事谏问转 名刀使 加意格超高速回转 特定场合配置气功波 超高速连续攻击 巨大的龙卷风发出 贯穿性质波动发放 魔人布欧专属必杀技 身体周围气力扩张 触及对手即大爆炸的波动发放 贝吉塔的最强气功波 利用身体包裹敌人的指令投 弗利萨专属必杀技 使敌人的攻击停止后反击 小型有助波发放 身体周围产生强力气场 一定时间内产生魔力结界 触角发放的超电击 大型导弹发射 人造人16号专属必杀技 从对手头上方急降 速度极快的突击蹲技 少年孙悟饭专属必杀技 速度极快的突击踢技 一段时间具有压倒的攻击力 用凝缩的气将敌人封锁 发出触及对手就大爆炸的波动 连续发动的气功波



本作采用了自由任务系统作为游戏主流程

本作采用了自由任务系统作为游戏流 程的重点。为了做好系列作品中最高自由 度的本作攻略,特别收录能够有助于玩家 攻关的多种数据。

《工房》系列最新作, 終于在近期後 重登場了! 以水上都市ゼーーメルーズ作 为据点, 扮演在昇世界中探索的冒险者 "ミストルース", 直面于世界上的各种 謎題。 这次的攻略就QUEST、MISSION 違行 指导。 而対談斗技术、 調和数据等 等方面的数据作一个解析。

游戏全体的流程

游戏的流程在被分别称为QUEST和 MISSION的冒險中反复而前进。QUEST 般的依赖人为居民,在工会(ギルド) 基本郡以接到任务。而MISSION 则是自动发生的特殊任务,如果完成 了 MISSION则会进入后面的剧情。 MISSION一般郡被安排在章节快樂结束 的时候,所以一般来说可以当作故事的交 界处。

不接受QUEST也可以进行游戏?

即使不接受QUEST也可以在异世界中进行探索冒险。单纯地进行战斗和收集

物品之后调和,也可以积累基本经验值和 炼金水的LEVEL UP。如果玩家暂时无事 可做的话完全可以前去异世界里积累经验 值和炼金材料,只要是被工会允许的异世 界随时都对玩家开放。

游戏的基本流程



接受了QUEST之后就会开始解决 原民的问题,在QUEST进行中,是可 以得到提高QLEST POINT的机会的。 积累这些POINT到一定程度的话可以提 高作为ミストルース的等级,而一般提 升这等级的时候就是导致章节转换的 MISSION出现之时。MISSION基本是 自动发生,而且其中还有一部分没有报 酬的情况。

值得注意的攻略POINT

- ■不接受QUEST原情不会发展。 ■RANK UP之后MISSION发生。
- リフュールネックレス ヒーリング 我方单体 P可复 リフュールブレス ヒールオール 我方全体 复生+付加: 自动回复 我方单体 光の離較 ゼーレ 妖精のステッキ キュア 以态异常巨复(高 精神) 找方单体 アクレビオス リフレッシュ 粉灣運動, 耕, 避, 知 我方单体 フレイムリング フラムゲイズ 魔法+炎属性伤害 敌单体 フレイムバンクル ヘルウェイヴ 魔法+炎属性伤害 敬全体 地獄の火炎 テラフレイム 魔法+炎属性伤害 敌全体 魔法+炎属性伤害 粉单体水色 1 Hit x3 産法のカンデ フレアレイン アイスリング アイストーム 魔法+冰属性伤害 敌单体 アイスパンクル アイスヴェレ 魔法+冰属性伤害 ダイヤモンドダスト ブリザート 魔法+冰屋性伤害 敌全体 冰结の指轮 マインドポム 特殊伤害+付加 睡眠 粉单体 イバラの冠 ナイトメブ 特殊伤害+付加 眠り 教全体 サンダリング ライトニング 魔法+管馬性伤害 敌单体 サンダバンクル プラズマレイ 魔法+雷属性伤害 敌全体 曾云召唤器 ヴォーテクス 魔法+雷属性伤害 敌全体 松户式自动团腐 魔法伤害 致全体 反击 トルネイト 松户式更合 テンベスト 魔法伤害 反击 敌全体 魔人の霊 カラミティ 魔法伤害 敌全体 反击 フェリオス暴団仪 コールメテオ 魔法伤害 敌全体x 选择后自动发动型 ヘブンゲート 特殊伤害 根据放残留HP变化攻击 天界へのカギ 敌全体x3 力、选择后自动发动型 ダーククリスタル ダークジェム 特殊伤害 数全体x 1 根据敌残留HP变化攻击 力、选择后自动发动型 敌单体 根据放残留HP变化攻击 ワシリーサの人形 デススフィア 特殊伤害+即死 力、即死效果属于状态异常 咒いの華人形 ハーブ 特殊伤害 敌单体 根据放残留HP变化攻击力 エンゲージリング プレス 付加 攻击力&魔法攻击力UP 致方单体

	全部QUEST列表			and the properties	parties and an area as a sure of the state o
東市		普通	3	ユアン	最初的QUEST
1 1 -	ある研究者からの依赖。 回复药の调込	普通	3	アナ	无
1	意の名は	普通	3	ブッコ	フェニル系列1
1	巻人街のまとめ役	普通	3	ケレベル	幕人街系列1
1	オコを探して!	普通	3	1000	即将进入第2章发生、本口系列1
1	みんなの憧れ	提供	3	エバ	无 .
1	注目されたい	提供	3	ヤッケ	反复发生
1	炼金术上の证明	提供	3	エア	「みんなの憧れ 完成后发生
2	讨伐认定试验	普通	4	フェニル	进入第2章发生
2	界世界に行きたい	普通	4	クウ	「讨伐认定试验」完成后发生、 夕ウ 系列1 「讨伐认定试验」完成后发生、
2	圏术室に花を	普通	4	パメラ	パメラ系列1
2	古城に响く声	普通	4	フェニル	「图术室に花を」完成后发生
2	ゴーストリサーチ	普通	4	ウィナー	「图术室に花を」完成后发生、
-	2-21 77-7	MB AUL			学者系列1
2	ネコのエサを探して	普通	4	パパル	即将进入第3章发生、本口系列2
2	君のために	普通	4	プッコ	「魔物を操る少女の蹲」完成后
					发生、フェニル系列2
2	あめあめふ-れ	提供	4	マーナ	「正しい知识」完成后发生
2	せつなくて湖鱼	提供	4_	フュナン	「炼金术士の证明」完成后发生
2	正しい知识	提供	4	エア	元
2	特大ステーキ	提供	4	エバ	反复发生
2	登場・青の以に三连玉	讨伐	4	无	「图术室に花を」完成后发生、 よれに3兄弟讨伐1
2	ぷにぷに生态调査	讨伐	4	有	「ゴーストリサーチ」完成后发生
2	ふさふさマジシャン	讨伐	4	光	「讨伐认定试验」完成后发生
3	魔物を操る少女の勝	普通	5	アナ	「ゴーストリサーチ」完成后发生
3	姿なき泣き声	普通	5	アナ	天使系列1
3	简单なクエスト	普通	5	アリル	へたれミスト系列1
3	争いの理由	普通	5	アナ	先
3	初めての气持ち	普通	8	ウィナー	学者系列2
3	鱼のプレゼント	普通	5	クウ	クウ系列2
3.	人间の不満	普通	5	ケレベル	兽人街系列2
3	人生の友	提供	5	II/S	无
3	ブーム到来	提供	5	ヤッケ	无 / / / /
3	妖精族の個兵をたおせ	讨伐	5	寄	光
3	リザード三統士	讨伐	5	无	「いたずら魔法禁止」完成后发生
3	美しき女王	讨伐	- 5	无	先
3	緑のしつば盗賊団	讨伐	5	无	「魔物を操る少女の蹲」完成后发生
3	いたずら魔法禁止	讨伐	5	无	「北京公仁生态调查」完成后发生、反复发生
4	古城世界のお扫除	普通	6	アナ	无
4	时は乱れて	普通	6	アナ	无
4	下濟け仕事?	普通	6	アリル	へたれミスト系列2
4	行方知れずのクウ	普通	. 6	アナ	クウ系列3
4	ウソつきじいさん 集ウソつきじいさん	普通	6	グラン	闪剑のじじい系列1 闪剑のじじい系列2
4	善人の不満	普通	6	ケレベル	鲁人街系列3
1 4	長のたらこフィッシュ	提供	6	フュナン	反复发生
4	笑顔であいさつ	提供	6	ヤッケ	无
4	タごはんのお手传い	提供	6	マーナ	无
4	きれいなバラには	提供	-6	エバ	无
4	漆黒の羽根集め	讨伐	6.	有	反复发生
4	くまがせめてきた	讨伐	6	有(3回)	无
4	桥上の一時打ち	讨伐	6	无	无
5	突验と救出	普通	7	アナ	无
5	伤ついた水晶	普通	7	アナ	无
5	三つの課題	普通	7	アナ	ネコ系列3
5	老兵は死なず	普通	7	アナ	円金のじじい系列3
5	老兵は去るのみ	普通	7	フェニル	円剑のじじい系列4
5	あなたに捧げる花	普通	7	メーナ	メーナ系列1
5	困った婚り物	普通	7	パメラ	パメラ系列2
5	新感覚スイーツ	提供	7	エア	无
Б	きのこシチュー	提供	7	マーナ	无
Б	オーダーメイド	提供	7	グレゴール	反复发生 2010年2月20日20日20日
5	再び登场に、はに三连玉	讨伐	7	无工	38C3兄弟讨伐2
1 5	アブない妖精トリオ	讨伐	7	元 イー	无
1 6	星辰のルッカリー □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□	普通	8	ノエイラ	无
6	阿计ナオシタイ	普通	8	アナ	无
6	巨大树探索 ラブレター	普通	8	ウィナー	学者系列3
6		普通	8	アリル	へたれミスト系列3
6	オブリビオン	普通	В	メーナ	メーナ系列2
6	うまい肉が食べたい		8	レイズ	宝箱系列1
6	記忆をなくした天使	普通	8	ルフィーナ	天使系列2
6	すきすきキャンディ	提供	8	マーナ	无
6	生えよ青春	提供	8	ハゲル	无
6	白額の圣骑士	提供	8	グレゴール	
6	大自然のバランス	讨伐	8	有	无
0	リザードフォー	讨伐	8	无	无
6	見えない悪魔	1312	0	光	A

г	6	怒りの圣天使	讨伐	8	无	反复发生
ı	7	元谋なミストルース	普通	9	ノエイラ	
ı	7	ギーズ族の长	普通	9	ノエイラ	无
ı	7	のこされたもの	普通	9	メーナ	メーナ系列3
ı	7	対の落し物	普通	9	ブッコ	フェニル系列3
		市場け仕事再び 下場け仕事再び	普通	9	アリル	へたれミスト系列4
ı	7		普通	9	レイズ	宝箱系列2
	7	うまいスープが欲しい				歌遊系列1
L	7	战场の看护师	普通	9	レプレ	秋 紀 ポッリー 无
	7	海のプリンス	提供	9	フュナン	
	7	魔法のアミュレット	提供	9	グレゴール	反复发生
	7	定のウロコをつらぬけ	提供	9	ハゲル	无
	7	新作プリン!?	提供	9	エフ	反复发生
	7	魔龙退治	讨伐	9	有	无
	7	強い(まをたおして	讨伐	9	有	无
	7	みたび登場。以に三连	讨伐	9	无	- 37年3兄弟讨伐3
	7	复活の盗賊団	讨伐	9	无	无
t	7	纳凉祭の准备	讨伐	9	无	反复发生
	8	水晶谷の剣	普通	10	ノエイラ	无
t	8	长老会谈	普通	10	ノエイラ	无
ı	8	不満爆发	普通	10	ケレベル	兽人街系列4
l	8	君の想い人	普通	10	プッコ	フェニル系列4
ľ	8	パメラの死の謎	普通	10	パメラ	パメラ系列3
Ł	8	ここから出たい	普通	10	レイズ	宝箱系列3
	8	さらわれたアイドル	普通	10	フェアリ族长老	歌姬系列2
l		生えよ青春-完结翰	提供	10	ハゲル	无
F	8	生えよ 青春 - 元 垣 明 记忆リフレインが呼ぶ	提供	10	グレゴール	无
ı					マーナ	反复发生
	8	オシャレなお年ごろ	提供	10		无
	8	お城を作れ	提供	10	エア	龙
	8	场まちがいなキノコ	讨伐	10	先	
	8	・族の长	讨伐	10	无	无 一
	8	至高の宝石	讨伐	10	无	反复发生
L	9	思い出の剑	普通	- 11	ノエイラ	无
1	9	异世界の地图を	普通	11	アナ	无
1	9	告白	普通	11	ウィナー	学者系列4
	9	ネコの母亲を探して	普通	11	パンジレ	ネコ 系列4
ı	9	简単な頼みごと	普通	11	エバ	メーナ系列4
P	9	气になる宝箱	善道	11	レイス	宝箱系列4
ı	9	战场のアイドル	普通	11	レプレ	歌姬系列3
ľ	9	笑腕をなくした天使	普通	11	ルフィーナ	天使系列3
ı	9	ギルド长の夕食会	提供	.11	エバ	无
ì	9	思い出の中で	提供	111	スペプル	反复发生
ı	9	ハッピーウェディング	提供	11	ヤッケ	定次数限制
ŀ	9	患者の宝	提供	11	グレゴール	无
1	9	魔族讨伐	讨伐	11	有	无
1	9	赤毛の野類	讨伐	11	无	无
I	9	双色の魔神	讨伐	11	无	无
ŀ	9	でかぶに生态调査	讨伐	11	无	反复发生
1	10	暗の中の真实	普通	12	アナ(イリス)	所有普通QUEST完成后出现
-	10	ドラゴンズフォール	讨线	12	有	无
ŀ	10	祈祷者	讨伐	12	有	尤
	10	何度でも登場によれこ	讨伐	12	无	- SEC3兄弟讨伐4
ı						无
	10	魔法のおなべ	讨伐	12	无	
F	10	目覚めのとき	讨伐	12	无	先
ŀ	10	龙公の归还	讨伐	12	无	无
1	10	世纪の怪盗	讨伐	12	无	# HOLD A QUESTION
1	10	最后の勇者	讨伐	12	无	普通与讨伐全QUEST完成
1	10	撤去作战	讨伐	1.2	无	反复发生
1	10	人形集め	讨伐	12	无	反复发生
П	4/3	254 - 75 208	359449	19	122	· 美



炼金术全调合结果以及义要材料全部列表

JE13 (D) C1	作成道具(アイテム)	k# 901	材料2	材料3	材料4	处方入手方法
东	ニクロ布	ハウレン草	ふさふさor虹色の羽毛	メルーズ湖水のズフタフ水のメルト涌水	19 444	古书店リオ
411	ポスポリア绸布	ガッシュの枝	ポスポリア棉花	ふきふきor虹色の羽毛		古书店リオ
	フォルメル织布	アイヒエ	辉(丝	ふさふさい虹色の羽毛		古书店りオ
发酵物	シャリオチ ズ	シャリオミルク	苦ぶどう	メルーズ湖水orズフタフ水	不思议な和	酒场前的桶
X 80 100	育毛「キノコ汁」	アイヒエロアンサドクタケのファンタスダケのオニフライタケ	苦ぶどう	メルト涌水	不思议な种	763 WO 00 19 TH
281	エクスポット	哲学者のナ	メル-ズ湖水orズフタフ水	- AMT	THE WATER	1会
ギアボックス		ルメルーの由午		レジエン鉄矿石orグラセン矿石	-	QUEST 実验と教出
インゴット	感金剛	レジエン铁矿石orカノーネ岩	永久ゼンマイの8方向スプリングの不足攻な板 哲学者の土	メルト涌水		
12726	魔法線の映					古书店リオ
		グラセンが石or树冰石	エレミア銀矿石orペンデローク	メルト涌水		古书店リオ
	アルテナ圣領	エレミア銀矿石orドナー石	魔法银の块	占代の圣十字		古书店リオ
どこでもある土	哲学者の上	小麦粉forl研磨剂	上の信な 石	メルーズ湖水		占の森堰
<u> </u>	至	贤者の石	哲学者の土			QUEST 古城仁海〈芦
圣石	圣辉石	アルデナ灵魂or古代の蚤十字	紫水晶花	クロム水晶		QUEST「时は乱れて」
	ペンタグル	ペンデロ-ク	紫水晶花	クロム水晶		
魔力板	クロニクルの板	魔导の当	グラセン矿石orエレミア银矿石	グラビ石		OUEST 元確なミストルー
レテの水	レテの水	ネクタル	哲学者の主	エクスポット	キュアボット	1
	记忆リフレイン	レテの水	剧药X	エクスポット	キュアポット	_
负者の石	炎者の石	アロママテリア	圣辉石orペンタグル	ドンケルハイト	龙の舌	MISSION ある男の依頼
影の宝玉	影の宝玉	坏れた宝玉	贤者の石		_	
地の息吹	地の息吹	クロム水晶	ままれたことに			QUEST「伤ついた水晶
同复药	リヒュールポット	ハウレン草	メルーズ湖水のズフタフ水のシャリオミルク	33(23)(C玉		QUEST 回复布の调火
	剧药X	ヤドクタケ	メル-ズ湖水のズフタフ水のシャリオミルク	正のパロンパル		QUEST 回复药の调设
上位回复药	エクセリヒュール	リヒユールポット	ペンデロ-クorドンケルハイト	エクスポット		QUEST「三つの、果麹
	リヒユ-ルオ-ル	エクセリヒュ-ル	ペンデロ-クorドンケルハイト	风船タコ		
状态药	キュアポット	ガッシュの枝orアイヒェロア	浓缩ハチミツ		_	QLEST「人可の不満
スープ	グリーンスープ	ハウレン草	シャリオミルクorメルーズ湖水	アイヒェロアor野牛の肉	盐or浓缩ハチミツ	_
	カロッテマガスト	キャロ芋	グリンスプ	龙の舌or黄金の肉	盐or浓缩ハチミツ	
焼き物	ステキ	野生の肉ロ黄金の肉	ベルグラド芋orキャロ芋	盐		酒汤
WE GO IN	グア 千 焼き鱼		たらこフィッシュorキングマグ	盐		/u 40
	ほっとサラダ	湖鱼orイッカクorカツウオ ベルグラド 芋orキャロ芋				
		ヘルクフト手の子でロチ	ゴボウストレート	盐 Market and American		
ケーキ	チ-ズケ-キ	シャリオチ-ズ	小麦粉	浓縮ハチミツorパニラシロップ	モンスクッキー	
	うにぶにプリン	プニプニグミ	シヤリオチ-ズ	ウニルス生命体	にくきゅうボンボン	古书店リオ
	战国おかし城	テ-ズケ-キ	小麦粉	ネクタルス-パ-	タイヤキ	古书店リオ
	角形食パン	苦ぶどう	シャリオチ - ズ	シャノオミルクエ岩道ハチミツログリ ンス プロカロッチマガスト	カオスアメ	古书店リオ
お酒	ネクタル	ズフタフ水orシャリオミルク	苦ぶどう	アイオンの欠片		酒场
	ネクタルス-パ-	ネクタル	苦ぶどう	アイオンの欠片		
超药	エリキシル剤	エクセリヒュール	アルベリヒ	ペンタグル	シャリオミルクの液準ハチミツ	
	辉(圣林	ネクタルス-バ-	アルベリヒ	圣辉石	シャリオミルクの液準ハチミツ	
炸药	フラム	カノ-ネ岩	研磨剂pr盐	レジエン鉄矿石orグラセン矿石or無金剛		合战场中心地
	レヘルン	树冰石	研磨剂or盐	レジエン鉄矿石orグラセン矿石or禁金剛		
	换雷针	ドナー石	研磨剂or盐	レジエン鉄矿石orグラセン矿石or燃金M		
大爆弹	テラフラム	フラム	カノネ岩	スタ プリズマロム ンプリズマ	炼金卵	古城地下店。与物商者。
八座开	レヘレヘルンルン	レヘルン	树冰石	スタープリズマorムーンプリズマ	ペンタグル	Days I. W J. S. of at
	爆雷針	换雷针	ドナモ	スタ プリズマorム ンプリズマ	魔法银の块	
地球仪	地球仪		魔法银の块orアルテナ圣银	奇妙なギアボックス	魔石版が次	
心味以	ウニルス生命体	地球仪の玉	派に訳に玉orプニプニグミ			
				水色真珠		LOCAL Manual Conf
魔法の盾	ミスティカーテン	エレミア银矿石orデバインシールド	魔法银の块			水晶谷西 剑の刺さる丘
						7 00 0
	デバインシールド	グラビ石orミスティカーテン	魔法银の块			
	パイルブレード	グラビ石orミスティカーテン ロングシャフトorゴボウストントorロングボッチ	レジエン鉄矿石orグラセン矿石orクロム水晶			武器屋ハエル
	パイルブレード ギアブレイズ	グラビ石orミスティカーテン ロングシャファロゴボウストントロロングポッチ 8方年スプリングor永久ゼンマイ	レジェン鉄矿石orグラセン矿石orクロム水晶 グラセン矿石or然金剛orパイルプレイド	メルーズ湖水の兽の牙のよいによって玉	フラムロアラフラム	武器屋ハエル
强化机械剑	パイルブレード ギアブレイズ ア-ムギア	グラビ石orミスティカーテン ロングシャフトorゴボウストントロロングボッチ 8方ちスプリングor永久ゼンマイ 奇妙なギアボックス	レジェン鉄ず石orグラセンす石orクロム水晶 グラセン矿石or炼金剛orパイルブレイド 炼金列or魔法観の块orギアプレイズ	ペンタグルの育毛「キノコ汁」ロバケットクッキー	フラムロテラフラム フラムロテラフラム	武器屋ハエル
强化机械剑	パイルブレード ギアブレイズ	グラビ石orミスティカーテン ロングシャフトorゴボウストントorロングボッチ	レジェン鉄ず石orグラセンす石orクロム水晶 グラセン矿石or炼金剛orパイルブレイド 炼金列or魔法観の块orギアプレイズ			武器屋ハエル QUEST「善人街のまとめる
强化机械剑 多段机械剑	パイルブレード ギアブレイズ ア-ムギア	グラビ石orミスティカーテン ロングシャフトのゴボウストントのロングポッチ 8方もスプリングor永久ゼンマイ 奇妙なギアボックス 8方向スプリングor永久ゼンマイ 奇妙なギアボックス	レジエン秩序石のグラセン原石のクロム水舶 グラセン耐石の「炼金剛の「パイルプレイト 、炼金剛」の魔法級の映の「ギアプレイス グラセン耐石の「炼金剛の「パイルプレイト 株金剛」の魔法級の映の「ストラトスソード	ペンタグルの情毛「キノコ汁」のパケットクッキー ズフタフ水の「魔物の骨の」よこしまな道 全様石のパニラシロップの「黒い液体	フラムorテラフラム	武器屋ハエル QUEST「善人街のまとめる
强化机械剑 多段机械剑	バイルブレード ギアブレイズ ア-ムギア ストラトスソード	グラビ石の「ミスティカーテン ロングシャフトのゴボウストレートロロングボッチ 8方 ロスプリングの「永久ゼンマイ 奇妙なギアボックス 8方向スプリングの「永久ゼンマイ	レジエン秩序石のグラセン原石のクロム水舶 グラセン耐石の「炼金剛の「パイルプレイト 、炼金剛」の魔法級の映の「ギアプレイス グラセン耐石の「炼金剛の「パイルプレイト 株金剛」の魔法級の映の「ストラトスソード	ペンタグルの情毛「キノコ汁」のパケットクッキー ズフタフ水の「魔物の骨の」よこしまな道 全様石のパニラシロップの「黒い液体	フラムorテラフラム 风切りの刃	武器屋ハエル QUEST「善人街のまとめる
選化机械会 多段机械会 プロギオス	パイルブレード ギアブレイズ ア-ムギア ストラトスソード インパルサー	グラビ石orミスティカーテン ロングシャフトのゴボウストントのロングポッチ 8方もスプリングor永久ゼンマイ 奇妙なギアボックス 8方向スプリングor永久ゼンマイ 奇妙なギアボックス	レジエン鉄隊石のグラセン等石のクロム水晶 グラセン等石の炼金剛のパイルブレイド 燃金別の魔法観の块のギアプレイズ グラセン等石の炼金剛のパイルブレイド	ベンタグルの育毛「キノコ汁」のパケットクッキー ズフタフ水の魔物の骨のよこしまな遺 条件石のパニラシロップの深い液体 アルテナ災略のペンデロークの度く世の水色真珠	フラムorテラフラム 风切りの刃	武器屋ハエル QUEST「善人街のまとめる
強化机械会 多段机械会 プロギオス 最强机械会	バイルブレード ギアブレイズ ア-ムギア ストラトスソード インバルサー プロギオス デウスエクスマキナ	グラビ石のtミスティカーテン Dソプシラッな目的スト・10ロングのテ 8方年スプリングの水久ゼンマイ 奇妙なギアボックス 8方向スプリングの水久ゼンマイ 奇妙なギアボックス アルテナ亜領 プロギオス	レジエン挟ಳ石のグラセンド石のクロム水油 グラセンギ石の成金削のパイルプレイド 繁金県10両線と繰り吹のギブレイズ グラセンギ石の爆金削のパイルブレイド 爆金県10歳と戦の吹のイストラトスソード デバインシルドのスタ・ブリズマムレブリズマ アームギアのシヤークギルソード	ベンタゲルの育を「キノコナ」のパケットクッキ ズフタフボの「魔物の骨の」よこしまな量 条件石のパニラシロップの「悪い液体 アルテナ浸痕のペンデロークの厚(丝の水色真珠 インパルサー	フラムorテラフラム 风切りの刃 アルトリアの小手 ― アルテナを級orグラビ石	武器屋ハエル QUEST「景人街のまとめ QUEST「异世界に行きたい
選化机械対 多段机械対 プロギオス 最強机械対 命の到	バイルブレード ギアブレイズ アームギア ストラトスソード インバルサー プロギオス デウスエクスマキナ シャークギルソード	グラビ 4のミスティカーテン D279キ7xx1前9カルトにロンデキテ B75ミスプリングの水火ゼンマイ 奇かなギアボックス ウルスプリングの水火ゼンマイ 奇かなギアボックス アルテナ呈領 プロギオス シャークギル	レジエン狭ಳ石のグラセンギ石のクロム水油 グラセンギ石の塔金側のパイルプレイド 第金別の構造線の映のギアプレイズ グラセンギ石の係金側のパイルプレイド 係金別の構造線の映のエトラトスソード デバインシードのスターブリズマのムーンプリズマ アームギアのジャークダーバントド 善のテっぽするほろの武器	ベンタグルの育毛「キノコ汁」のパケットクッキー ズフタフ水の魔物の骨のよこしまな遺 条件石のパニラシロップの深い液体 アルテナ災略のペンデロークの度く世の水色真珠	フラムorテラフラム 风切りの刃 アルトリアの小手	武器屋ハエル QUEST「夢人街のまとめれ QUEST「异世界に行きたい
選化机械対 多段机械対 プロギオス 最強机械対 毎の刻 成業	バイルブレード ギアブレイズ ア-ムギア ストラトスソード インパルサー プロギオス デウスエクスマキナ シャ-クギルソード ヘヴィグレイブ	グラビ 4のミステイカーテン とグラヴァ 1 ad ボウスト 1 big ジグヴァ 8 方ミスプリングの永久センマイ 等りなギアボックス あた国スプリングの永久センマイ 等のなギアボックス アルテナ 至何 プロギオス シャークギル ロングシャフト	レジエン技術 Ecd/ラセンダ Ecd/ウム水油 グラセンギ Ecd/を表別のパイルプレイド 水金引の魔法 線の次のペアプレイズ グラセンギ Ecd/を発しなイルアレイド な金別の魔法機の水のストラトスソード デバイント・ポッスターリスマなムンブリスマ アームギアのシャナークギルソード 毎の分っぱ 子/はアルカリスマなムンブリスマ レンエンドイのの気料	ペンタダルの青毛(キノコ)、ロイケットクマネ・ズフタフ 水の原物の分割のよこしまな選手機をロバニンションプの悪い変体 アルテナス第のペンテロークの厚くはロバを負益インとジレザーとられてい発車からこフィッシュロイカデモン 妖・金羽	フラムのテラフラム 风切りの刃 アルトリアの小手 アルテナを紹介がラビ石 帝シ、なギアボックス	東器屋ハエル QUEST「着人術のまとめれ QUEST「身世界に行きたい
選化机械対 多段机械対 プロギオス 最強机械対 毎の刻 成業	バイルブレード ギアプレイズ ア-ムギア ストラトスソード インパルサー プロギオス デウスエクスマキナ シャークギルソード ヘヴィグレイブ サイクロブス	グラビ 40×3 ステイカーテン D27977 rolfが73ト 1 rol7が75 B76 x 27 リングの水々ゼンマイ 奇妙なギアボックス アルテナ 呈領 アルチナ 呈領 アルキオス シャークギル 風参の音の。必奇	レジエン様 Fod プラセンド Gの D L 不過 グラセンド G の残る側の・イルプレイド 係金利の「魔法機の火のギアプレイス グラセンド G の残金側の・イルフレイド 検索制の 魔法機の火のオーア J トスレード ディイン・4ド タスラーリスマロレンリリスマ アームギア D ン・アークギルンド 豊の テっぱる G 内の 気様 レジエン様 G の プラセンド G の プラインド	ペンタグルの育毛「キノコ十」のパケットクッキーズフタフ水の原物の骨のよこしまな重 生産さのパニラショップの「悪い液体 アルチナ浸ωペンデロークの度(並の水色真盛 インパルサー とられての発血がらこフィッシュのイカデモン 飲金別 クロム水面の「不郷石のペンタグル	フラムorデラフラム 风初りの刃 アルトリアの小手 一 アルテナを紹crグラビる キャ、なギアボックス よこしまな瞳	東器屋ハエル QUEST「着人街のまとめ QUEST「昇世界に行きた\
選化机械創 多段机械創 プロギオス 最強机械創 命の創 放着 魔法・女斧	バイルブレード ギアブレイズ アームギア ストラトスソード インバルサー プロギオス デウスエウスマキナ シャークギルソード ヘヴィグレイブ サイクロブス 添の別	グラビ 4のt ミスティカーテン D7ウキファロゴヴカン、10のグデット B7ウェブリングの水火ゼンマイ 特かなギアボックス フルテナ圣領 プロギオス シャークギル ロングシヤフト 風水の骨の 2号 レベルンのレヘルンルン	レジエン技術 End グラセンド End の L 水油 グラセンド End の水金 開加・イイルプレイド 水金 型 No 関連 M M M M M M M M M M M M M M M M M M	ペンダルの第(キノコ)。パッテトウマキ・ ズフラフ水の原物の何のよこしまな産 単度とロバーラシロフプロ派い境は アルチブ級のペンダローラの原(出の水色角造 イン・バルサー とられて、海島のたらこフィフメロイカデモン 松金別 デルカースが表現のインダル 対象もの東大線をのアイとエのバラの表	フラムorチラフラム 风切りの刃 アルトリアの小手 一 アルテナを紹crグラビモ 帝シ、なギアボックス よこしまな瞳 ポスポリア棉花	直番屋ハエル QUEST「春人行のまとめ GUEST「春人行のまとめ GUEST ふりむばイカデモ 武器屋ハエル QUEST ふりむばイカデモ
強化机械会 多段机械会 プロギオス 最强分析域会 のの 成件 魔法・技术 冥界の作	バイルブレード ギアブレイズ アームギア ストラトスソード インパルサー プロギオス デウスエクスマキナ シャークギルソード ヘヴィグレイブ サイクロブス ※の列 グランドヴァイバー	グラビ 4のミステイカーテン Dソウシファロゴボカスト トロングボクラ あた。スプリングの水火ゼンマイ 奇妙なギアボックス カジロスプリングの水火ゼンマイ 母沙なギアボックス アルテナ亜領 フロギオス シャークギル ロングシャフト 魔学の音の: 必号 レヘルンのロレヘレヘルシルン 薬活線の映像	レジエン検収 Eod ラセンタ Eod ウム A 不差 グラセンギ Eod を表別のペイルプレイド 成金引の魔法線の次のペデフレイズ グラセンギ Eod を制めっペイルブレイド 体金別の魔法線の次のストラトスン・ド デバイン・Aドロスタ・ブリズマム・ンブリスマ 一ムギアの・シャークギルソード 毎の Pod は A であの 一、第 レジエン後で Eod を明る デザイン・プリスマ レジエン後で Eod を明る デザインイブ レジエン後で Eod を明る デザインイブ が全 明の アウイ アレイブ レジエン後で Eod を明る アゲイグレイブ が全 明の アウイ アレイブ	ペクダルの様に (キノコ)、のがアトウマキ スタラフ水の電物の容のよこしまな量 単純石のペーラシロップの深い液体 アルチブ環のペンダローラの間 (100 水色真成 イン・パルサー とら水でが無色からこフィッションイカデモン 飲金別 グロム水油のド南石のペンタグル 原水石の東水道のアイとのバラの洗 ペゲア・ウェッカルのディオシの水の砂のパック	フラムo(チラフラム 风切りの刃 アルトリアの小手 アルテナ会母のグラビ石 赤りなギアボックス よこしまな職 ポスポリア株花 ベンタグル	承書屋/マエル QUEST「参大計のまとめ」 QUEST「参せかに与きたい QUEST ふりむけばイカデモ 家籍屋/ソエル QUEST「奥のプレゼン)
通化机械会 多段机械会 プロギオス 最近の他 成 変 度 法。或 斧 異界の 斧 至 る る る ろ ろ そ ろ ろ ろ ろ ろ ろ ろ ろ ろ ろ ろ ろ ろ ろ	バイルブレード ギアブレイズ アームギア ストラトスソード インパルサー プロギオス デウスエクスマキナ シヤークギルソード ・ マイグレイブ サイクロブス ※の刃 グランドヴァイバー 至夏のパルバード	グラビ 4gv ミ スティカーテン D 279 77 roゴ南7カ x 1 ro D 279 79 B 75 a スプリングの永々ゼンマイ 奇妙なギアボックス B 70 スプリングの永久ゼンマイ 奇妙なギアボックス アルテナ 圣報 フーギオス シャークギル ロングシャフト 農物の脅い必骨 レヘルンのレヘレヘルシルン 属の決 アルテナ 圣報	レジエン技術 Exd グラセンド Exd クロスホ油 グラセンド Gar 成会 関ロッパイルプレイド 原金 自la 魔法 経のたのキアブレイス グラセンド Gar 成会 関いっパーアレイド 施金 目の魔法 関のためマナトラ・メント ディイン・ドゥスターブ スマムレンリフマ アームギアの・シャークギルント 神のテっぱ 石屋 その北端 レジエン株で Exd を残った リード レジエン株で Exd を残った パーケーグ リジエン株で Exd を残った パーケーグ がランドヴァイン・ロッボのコ	ペンダルの作用にキノコ北、のパットウマキーズフラフへの「魔物の何の」としまな重 単価石のパニラシロップの「黒い境は アルテナスをいぐデータの間(日の水色通 イン・ベルサー とちふくに準急からこフィッシュをイカデモン 飲金別 デリーム水面のド電石のペンタグル 明末石の東水墨をのアイとこのパラの花 ペンテュークな動物のイオクの大の砂の、ノコ メルト・海水のによりらして、イン・スト	フラムorチラフラム 风切りの刃 アルトリアの小手 一 アルテナを紹crグラビモ 帝シ、なギアボックス よこしまな瞳 ポスポリア棉花	東書屋ハエル QUEST「景社所のまとめ」 QUEST「景世界に行きたい QUEST ふりむけばイカデモ 家籍屋ハエル QUEST「奥のプレゼン)
强化机械会 多段机械会 プロギオス 最毎の別 で 最後の別 変 変 る。 変 を 後 の の 発 を 後 の の 終 を を う た う た ら た ら た ら た ら た ら た ら た ら た ら た	バイルブレード ギアブレイズ アームギア ストラトスソード インバルサー ブロギオス デウスエクスマキナ シャークキルソード ヘヴィグレイブ サイクロブス ※の刃 グランドヴァイバー オデュッセウス	グラビ 4のt 3 ステイカーテン とソグサフト 4 ゴボウスト 1 to 2 グザフキ 8 方 6 スプリング 0 水 久 ゼンマイ 奇りな ギアボックス カラ 1 スプリング 0 水 久 ゼンマイ 奇りな ギアボックス アルチナ 至何 ブロギオス シャークギル 風参の音の 必奇 レヘルシのレヘレーヘルシルン 魔法報の状 アルチナ 至報 受電の百	レジエン技術 End グラセンド End の L A 不差 グラセンギ End の 変 書詞のパイルプレイド 活金別の魔法器の次のギアブレイズ グラセンギ End 変 書詞のパイルプレイド 体金別の魔法器の次のストラトスン・ド デバイン・NF システ・ブリスマム・ブリスマ アームギアのシャークをドン・ド 毎のテっぱるだるの意識 レジエン財がEnd がラセンギャーのエレミア製行 レジエン技術 End 参別のでイグレイブ レジエン技術 End 参別のでイグレイブ レジエン技術 End 参別のでイグレイブ レジエン技術 End 参別のでイグレイブ レジエンドゲース・ア・ブーダーグ グランド・ヴァイバー・「アルテナ ※様 エアのアルレベートのアルテナ ※様	ペンダルの第年(年/3十、のがアトウマキ・ ズフラフ水の横筋の管のはこしまな瞳 を座名のパーラシロフプロ派い境体 アルチブ温をペンデローラの度(世の水を発達 イン・パルサー とられて準急かたこフィフシュでイカデモン 核金別 クロム水橋のド本質でのペンタグル 収法の重素を表でアイとエロパラの表 ペンダニック窓前のマイオンの次かを約2.772 メルト、海水のに求らうにてマスク シビュレの甲のネクロノミコン	フラムo(チラフラム 风切りの刃 アルトリアの小手 アルテナ会母のグラビ石 赤りなギアボックス よこしまな職 ポスポリア株花 ベンタグル	承継座ハエル QUEST「最大時のまとめ」 QUEST「最大時のまとめ」 QUEST「現世界に与きたい QUEST」まり代けばイカデモ 英語屋ハエル QUEST「鱼のブレゼン」 イシュタル最級素「第二年年 イシュタル最級素「第二年年
强化机械会 多段机械会 プロギオス 最毎の別 で 最後の別 変 変 る。 変 を 後 の の 発 を 後 の の 終 を を う た う た ら た ら た ら た ら た ら た ら た ら た ら た	バイルブレード ギアブレイズ アームギア ストラトスソード インバルサー プロギオス デウスエラスマキナ シャークギルソード ヘヴィグレイブ サイクロブス ※の刃 グランドヴァイバー 至夏のハルバード オデュッセウス クナイ	グラビ 4のミステイカーテン Dソウシャフ・ロジウスト・1のリグデット Bケミスプリングの水々ゼンマイ 奇妙なギアボックス カテリスプリックの水々ゼンマイ 奇妙なギアボックス アルテナ亜領 フロギオス シャークギル 風参の音の・必着 レヘルンロレヘレヘルシルシ 臓法種の残 アルチナ亜領 浸着の石 シジン様で6のグラセゼ6のクロニクルの板	レジエン様目でのグラセンドでのプロルボ曲 グラセンギのの水を削のパイルプレイド 水金和の機能機の火のペチアプレイス グラセンギのの水を削のパイルフレイド 株金和の機能機の火のペチアプレイス ディン・ギンスターヴィアのレンジリスマ アームギアのンギークギルソード 他の中のはずるほろの武器 レジエン様でも必ずりなアロレンジリスマ レジエン様でも必ずりなアロレンドマド・ レジエン様でも必ずりなアロインドンドン レジエン様でもの後割のペプイグレイブ が金剛のサイクロプス グランドヴァイバーの1水の刃 王夏のパレゲートのアルチナ主機 ズフタフ水の、メルト海水	ペッタルの作用にキノコ北、のサットウマキ・ ズクラフ水の横筋の脅のよこしまな差 差極石のパニラシロフプロ系い境体 アルチブ頂面のペンダニークの度(出の水色真造 インパルサー とられてい着血のたちこフィッシュルイカデモン 放った。 グロム水・曲のイーを開石のペンタグル 解末石の素水能のアイビュのパラの定 メルチュークな影のデイオンの水を砂にノッコ メルト・湯水の・ボウの、 メルト・湯水の・ボウの、 ディー・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	フラムo(チラフラム 风切りの刃 アルトリアの小手 アルテナ会母のグラビ石 赤りなギアボックス よこしまな職 ポスポリア株花 ベンタグル	東書屋ハエル QUEST「景社所のまとめ」 QUEST「景世界に行きたい QUEST ふりむけばイカデモ 家籍屋ハエル QUEST「奥のプレゼン)
強化机械 割多段 机械 割 アンドル 水	バイルブレード ギアブレイズ アームギア ストラトスソード インバルサー プロギオス デウスエクスマキナ シャークギルソード ヘヴィグレイブ サイクロブス ※のの グランドヴァイバー ま元のバルバード オデュッセウス クナイ バラのトゲ	グラビものミスティカーテン D279・77・ロゴボアスト 1・ロングギット あた。エズリングの水々ゼンマイ 参かなギアボックス 分方向スプリングの水々ゼンマイ 参かなギアボックス アルテナ 圣報 フーギオス シャークギル ロングシャフト 魔後の砂・皮骨 レヘルンのレヘレヘルンルン 魔法器の法 アルテナ 圣報 選者の方 シェン様をのグラセンドをのクロニクルの板 バラの花	レジエン検収 Ead グラセンド Ead クロ水油 グラセンド Garg を開か、イルブレイド 原金引の魔法神の次のキアブレイス グラセンド Garg を開か、イルブレイド を変わり、産業的をは大トラ・メント ディイン・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	ペンダルの作に「キノコ」、のサットウマキーズフラフへの「魔物の何の」としまな違 全座石のパイニラシロップの「黒い境ル アルテナス酸ペンダニークの度(日の水色通 イン・ベルサー とちふたで準急のたらこフィッシュのイカデモン 核金羽 ダンム水海のイギ電石のペンタグル 明末石の東水墨をのアイとエロバラの花 ペンダニークの起動のアイオの形式が表の、クコ メルト・清水のによらうにマステン メルト 海水のによらうにマステン が最新れた「黒い液は 研磨者の「黒い液は 研磨者の「黒い液は 研磨者の「黒い液は	フラムo(チラフラム 风切りの刃 アルトリアの小手 アルテナ会母のグラビ石 赤りなギアボックス よこしまな職 ポスポリア株花 ベンタグル	直番風ハエル QUEST「身世界に行きたい GUEST ふりむりばイカデモ 広勝層ハエル QJEST 鬼のプレゼン イシュタル電景を第二エトラン QJEST ネコのエサを見して
強化机械会員 多段机械会員 多段机械会員 アロギオス 最強の会会 の の の の の の の の の の の の の の の の の の	パイルブレード ギアブレイズ アームギア ストラトスソード インパルサー プロギオス デウスエウスマキナ シャークギルソード サイクロブス 泳の刃 グランドヴァイバー 至夏のハレバード オデュッセウス クナイ バラのトゲ 長期りの刃	グラビ 4のミステイカーテン D279キ7+ロゴボカスト 1をログボラキ あた。スプリングの永久ゼンマイ 奇妙なギアボックス カジロスプリングの永々ゼンマイ ラジなギアボックス アルテナ ※領 フロギオス シャークギル ロングシャフト 魔法御の貨 アルテナ ※領 変達の百 シェン解するのグラセッをのセクロニク・の板 グラセン 縦石	レジエン検報 Ead グラセンをEad D L 本連 グラセン省 G T を表現のペイルプレイド 活金引の魔法機の次のペアプレイズ グラセン省 G T を表現のではイルプレイド 体金割の魔法機の次のペアプレイズ ドゥイレン・トトンメーゲライン・ドゥイレン・ドゥイレン・トトンメーゲーク 中のテっぱる D T をのまま レジエン様で Ead の T ま レジエン様で Ead の T ま レジエン様で Ead の T ま レジエン様で Ead の T ま エジェンドヴァイノーので ア・ナー エスターパーション・ドーのアルテナ主戦 ズフタフ ボロ・メルト 連水 ズフタフ ボロ・メルト 連水 ズフタフ ボロ・メルト 連水 ズフタフ ボロ・メルト 連水 ズフタフ ボロ・メルト 連水 ズフタフ ボロ・メルト ディン トゥ 素系施のアイゆい G T トゥーカー 素系施のアイゆい G T トゥーカー 素系施のアイゆい G T トゥーカー	ペッタルの便に体/コ北。のがアトウマキ・スクラフ水の魔物の脅のよこしまな量を圧石のペニラシロブラの深い液体 アルチブ項をペッテローラの原(位の水色真体 イン・ルルサー とられた:無色かちこフィウン30イガテセン 放金別 クロム水油の:不耐石のペンタグル 原水石の東水港のフィイとのバラの定・メルト・海水ので水池のフィクシスルト は水のボール・ボール・ボール・ボール・ボール・ボール・ボール・ボール・ボール・ボール・	フラムのデラフラム 风効リのア アルトリアの小子 アルトリアの小子 アルテン会ログラゼミ 赤シなギアボックス よこしまな雛 ポスポリア標花 ベンタグル 剥酌X	承護屋/マエル QUEST「身世外に行きたい QUEST「身世外に行きたい QUEST 「身世外に行きたい QUEST ふりむけばイカデモ 政議屋/ハエル QUEST 「鱼のプレゼント イシュタル最高策 第二時 イシュタル最高エントラン QUEST ネコのエサを見て QUEST 「金なきかき声
強化机械会員 多段机械会員 アロギオス 最強の会員 の会員 の会員 を表現する。 を表現まする。 を表現する。 を表現する。 を表現する。 を表現する。 を表現する。 を表現する。 を表現する。 を表現する。 を表現まする。 を表現する。 を表現する。 を表現する。 を表現する。 を表現する。 を表現する。 を表現する。 を表現する。 を表現まする。 を表現する。 を表現する。 を表現する。 を表現する。 を表現する。 を表現する。 を表現する。 を表現する。 を表現まする。 を表現する。 を表現する。 を表現する。 を表現する。 を表現する。 を表現する。 を表現する。 を表現する。 を表現まする。 を表現する。 を表現する。 を表現する。 を表現する。 を表現する。 を表現する。 を表現する。 を表現する。 を表現まる。 を表現する。 をまままままままる。 をまままるる。 をままるる。 をままるる	バイルブレード ギアブレイズ アームギア ストラトスソード インパルサー プロギオス デウスエクスマキナ シャークギルソード ヘヴィグレイブ サイクロブス ※の刃 グランドヴァイバー 変元のハルバード オデュンセウス クナイ バラのトゲ 展別りの刃 影響いの以刃	プラピー(のマスティカーテン Dソウシャフトのゴボウスト 」 to Dソデッタ あたるスプリングの水をゼンマイ 新りなギアボックス カラのスプリングの水火ゼンマイ 奇妙なギアボックス アルテナ 王朝 プロギオス シャークギル ロングシャフト 風夢の音の・必着 アルテナ 王報 アルテンモ報 アルテンモ報 交響の石 いごと様でのグラセンマでのレークルの低 バラの社 グラセンマ石 (アラの社 グラセンマ石 (アラの大変)	レジエン検収 Ead グラセンド Ead クロ水油 グラセンギ Garig 全間のパイルプレイド 原金和の機能機の次のキアブレイス グラセンギ Garig 全間のペイルプレイド 株金和の機能機の次のキアブレイス ディント・ギャスターブ スマムトンプリスマ アームギアのシャークギルント 書のデっぱる様々の水線 レジエン株で Ead を残った グラインドライント シジエン株で Ead を残った グラインイブ がランドヴァイベーの1水の 大プランドヴァイベーの1水の エフタフバの1メルト 海水 メフタフバの1メルト 海水 メフタフボの13と For 前半 「キノコ片 裏系版のブイの1の1かに・ドキャンチィ 茶水素化ので3010の79	ペンダルの信託(キノコ北、のサットウマキー ズフラフ水の魔物の脅のよこしまな量 差極石のパニラシロフプロ黒い境は アルナブスをいたデークの魔(出の水色造 インベルケー とらふたで増進のたちこフィウン2のイカデモン 放金期。 財本石の業本級のアイセンのパラの次 ペプロールを加えて着りの方でものが、 メルト、海水のよううにマネク ンピュレの刊のオクロノミコン 研磨料の振れ、 研磨料の振れ、 研磨料の振れ、 研磨料の原い他のテロ、 の原の音 の形のでものテロ、 の原の音 の形のでものテロ、 の原の音 の形のでものテロ、 の原の音 の形のでものテロ、 の原の音 の形の音	フラムのナラフラム 風効りの可 アルトリアの小手 アルトリアの小手 アルテンをログラビミ 帝になギアボックス よこしまな瞳 ポスポリア標花 ベンタグル 劇問X のの悪い後体	直器屋/エル OUEST「景社所のまとめ」 GUEST「景社所に行きたい GUEST ふりむりばイカデモ 武器屋/フェル グリミデ 魚のプレゼント イシュタル産業を 第二条 イシュタル産業をエントラン GUEST 英など 沙き声 OUEST 「仮など・ショア
強化机械会員 多段机械会員 アロギオス 最強の会員 の会員 の会員 を表現する。 を表現まする。 を表現する。 を表現する。 を表現する。 を表現する。 を表現する。 を表現する。 を表現する。 を表現する。 を表現まする。 を表現する。 を表現する。 を表現する。 を表現する。 を表現する。 を表現する。 を表現する。 を表現する。 を表現まする。 を表現する。 を表現する。 を表現する。 を表現する。 を表現する。 を表現する。 を表現する。 を表現する。 を表現まする。 を表現する。 を表現する。 を表現する。 を表現する。 を表現する。 を表現する。 を表現する。 を表現する。 を表現まする。 を表現する。 を表現する。 を表現する。 を表現する。 を表現する。 を表現する。 を表現する。 を表現する。 を表現まる。 を表現する。 をまままままままる。 をまままるる。 をままるる。 をままるる	バイルブレード ギアブレイズ アームギア ストラトスンド インバルサー プロギオス デウスエクスマキナ シャークギルソード ヘブイグレイブ サイクロブス 泳の別 グランドヴァイバー 差別のパルバード オデュッセウス クナイ ストラのトゲ 风別りの別 数量いの以別 電温更新刀	グラビ 4ので ステイカーテン 2799年7年21年7月27日 1日27年7年 375年27日 1日27年7年 新りなエアリングの永久センマイ 新りなエアボックス おりなエアボックス アルテナ 至領 東参の音の エクラート 東参の音の 近音 アルテナ 正領 東参の音の 近音 アルテナ 正領 大学ので、大学では、「かい、「大学では、「大学では、「大学では、「大学では、「かい、」」」 「「ないいいいいいい、「大学では、「大学では、「大学では、「大学では、「大学では、「大学では、「大学では、「大学では、「いいいい、「ない、「ないいいいいいいいいいいいいいいいいいいいいいいいいい	レジエン検収 Ead グラセンタ Ead クロ水油 グラセンギ Garig 全間のパイルプレイド 原金別の魔法器の次のキアブレイス グラセンギ Garig 全側のパイルプレイド 味金別の魔法器の次を用かってルフレイド を急りの流法器のかなストラトメント ディインシーが10メ9・ブリズマのエンプリズマ アームギアのシャ・クラギルソード 毎のテロば Fide のかま レジエン検ば Forg を別のペプイソレイブ 焼金削のサイクロブス グランドヴァイバーの1980 エブタファボロジルト・「ロアルテナ亜紙 ズフタファボロジルト 意称をかりイベリのトかニ・ドルキャグイ 素本島社のに残り別のを終れの必可 素水島社のに残りのかの影響いの当の 素水島社のに残りのかの影響いの当の 素水島社のに残りのかの影響いの当の 素水島社のに残りのかの影響いの当の	ペンダルの作に「キノコ」、のかアトウマキーズフラフへの「魔物の脅のよこしまな違 全座石のパイニラシロマプロ系」、「境 アルテナス酸ペンデローラの度(日の水を発達 イン・ベルサー とちふた、準温のたちこフィフシュのイカデモン 核金渕 ダコム水銀のイギ帯石のペンタグル 関末石の魔水道をのアイヤの方式をある。 ベンデュンの変動のアイギの方式をある。ノフコ メルト 海水のがよううにマステン シビュレの中の「本クロノミコン が最終力の「無い途は 研練剤 引が入い色の デロ・魔事の 電差のベンタグルのニードルキャンディ	フラムのデラフラム 風効リのア アルトリアの小手 アルトリを紹介ラビを 赤シなイアボックス よこしまな瞳 ポスポリア構花 ベンタブル 脚哲X	直器屋/エル OUEST「身世界に与きたい GUEST「身世界に与きたい GUEST ふりむけばイカデモ 武器屋/フェル イシュタル整器を 第二省 イシュタル整理をエントラン GUEST 姿なをがき声 OUEST 姿なをがき声
個化机械創 多段机械創 プロギオス 最極の創 選 を放け、 の対 の対 で を は の対 の が を は の の が を で が の が を で が の が を で が の が が の が が で が の が が が が が が が が が	バイルブレード ギアブレイズ アームギア ストラトスソード インバルサー プロギオス デウスエクスマキナ シヤークギルソード ヘヴィグレイブ ホの刃 グランドヴァイバー 至夏のハレバード オデュッセウス クナイ バラのトゲ 民別りの刃 影線いの以刃 電温罗刺刀 風入ケー棒无の小太刀	プラピー(ので、ステイカーテン Dソウシア)・ロゴボカスト トロングボラ 野方をスプリングの水久ゼンマイ 奇妙なギアボックス カラのスプリングの水火ゼンマイ 奇妙なギアボックス アルテナ 圣領 大学・ローター・ローター・ローター・ローター・ローター・ローター・ローター・ロータ	レジエン様間 Fad グラセンド Tag クロル Tag クラセンド Tag Sag Sag Sag Sag Sag Sag Sag Sag Sag S	ペンダルの信託(キノコ)、のかつトウマキー ズクラフ水の魔物の奇のよこしまな豊 を座石のペニラシロフプロ家い境及 アルチブ環のペンダロークの度(血の水色真弦 イン・パルサー とられてい想のたちこフィウンロペイがチセン 放金別 クロム水面の不暇石のペンタグル 球末の東水板のアイセンのパラの定 メルト・ メルト・ 海水ので水少のアルのでは、 が最終れるである。 ボール・ が最終れる。 が最終れる。 が最終れる。 をは、 が最終れる。 をは、 では、 では、 では、 では、 では、 では、 では、 で	フラムのナラフラム 風効りの可 アルトリアの小手 アルトリアの小手 アルテンをログラビミ 帝になギアボックス よこしまな瞳 ポスポリア標花 ベンタグル 劇問X のの悪い後体	直接層/エル QUEST「身世外に行きたい QUEST「身世外に行きたい QUEST「身世外に行きたい のがます。 ののでは、からいははイカデモ 変譜層/ハエル QUEST「全のプレゼン イシュタル電景で第二年 イシュタル電景である。 QUEST「会なきがき声 QUEST「会なきがき声 QUEST」のついた水面
個化和概刻 多段和機動 プロギオス 電磁の 製造 機のの 製造 で、 選別の 発 で して 対 の の を で して 対 の の が して を う で う た う た う り り り り り イ く り く り く り く り く り く り く り	バイルブレード ギアブレイズ アームギア ストラトスンド インバルサー プロギオス デウスエクスマキナ シャークギルソード ヘブイグレイブ サイクロブス 泳の別 グランドヴァイバー 差別のパルバード オデュッセウス クナイ ストラのトゲ 风別りの別 数量いの以別 電温更新刀	グラビものミスティカーテン と対シャラトadistyストートのリグキッチ のデュスプリングの永久センマイ 参りなギアボックス かりなギアボックス アルテンモ領 プロギオス シャークギル ロングシャフト 魔参の合い。反向 変数を対してレヘレヘルシルン 鬼差線の法 アッチンモ級 没者の石 シジェックをできるウロニクルの グラセンは石 ほるほうの実践 爆動引っの実践 機動引っの実践 機動引ったの実践 機動引ったの実践 機動引ったの実践 機動引ったの実践 機動引ったの実践 機動引ったの実践 機動引ったの実践 機動引ったの実践	レジエン検収 Ead グラセンタ Ead クロ水油 グラセンギ Garig 全間のパイルプレイド 原金別の魔法器の次のキアブレイス グラセンギ Garig 全側のパイルプレイド 味金別の魔法器の次を用かってルフレイド を急りの流法器のかなストラトメント ディインシーが10メ9・ブリズマのエンプリズマ アームギアのシャ・クラギルソード 毎のテロば Fide のかま レジエン検ば Forg を別のペプイソレイブ 焼金削のサイクロブス グランドヴァイバーの1980 エブタファボロジルト・「ロアルテナ亜紙 ズフタファボロジルト 意称をかりイベリのトかニ・ドルキャグイ 素本島社のに残り別のを終れの必可 素水島社のに残りのかの影響いの当の 素水島社のに残りのかの影響いの当の 素水島社のに残りのかの影響いの当の 素水島社のに残りのかの影響いの当の	ペンダルの作に「キノコ」、のかアトウマキーズフラフへの「魔物の脅のよこしまな違 全座石のパイニラシロマプロ系」、「境 アルテナス酸ペンデローラの度(日の水を発達 イン・ベルサー とちふた、準温のたちこフィフシュのイカデモン 核金渕 ダコム水銀のイギ帯石のペンタグル 関末石の魔水道をのアイヤの方式をある。 ベンデュンの変動のアイギの方式をある。ノフコ メルト 海水のがよううにマステン シビュレの中の「本クロノミコン が最終力の「無い途は 研練剤 引が入い色の デロ・魔事の 電差のベンタグルのニードルキャンディ	フラムのデラフラム 風効リのア アルトリアの小手 アルトリを紹介ラビを 赤シなイアボックス よこしまな瞳 ポスポリア構花 ベンタブル 脚哲X	正満屋ハエル OUEST「書人げのまとめ CUEST「青人げのまとめ CUEST「青人げのまとめ CUEST「青人げのまとめ CUEST「毎のプレゼン イシュクル屋影響 第二針 イシュクル屋影響 第二針 イシュクル屋影で 第二十分 CUEST「安なきがき戸 CUEST「安なきがき戸 CUEST「今ついた水面
個化和概刻 多段和機動 プロギオス 電磁の 製造 機のの 製造 で、 選別の 発 で して 対 の の を で して 対 の の が して を う で う た う た う り り り り り イ く り く り く り く り く り く り く り	バイルブレード ギアブレイズ アームギア ストラトスソード インバルサー プロギオス デウスエクスマキナ シヤークギルソード ヘヴィグレイブ ホの刃 グランドヴァイバー 至夏のハレバード オデュッセウス クナイ バラのトゲ 民別りの刃 影線いの以刃 電温罗刺刀 風入ケー棒无の小太刀	プラピー(ので、ステイカーテン Dソウシア)・ロゴボカスト トロングボラ 野方をスプリングの水久ゼンマイ 奇妙なギアボックス カラのスプリングの水火ゼンマイ 奇妙なギアボックス アルテナ 圣領 大学・ローター・ローター・ローター・ローター・ローター・ローター・ローター・ロータ	レジエン検収 Ead グラセンド Ead Da Lixie グラセンギ Ga G を Blook イルブレイド 原金単の機能 経知の次のギアブレイス グラセンギ Ga G を Blook イルブレイド を 全日の機能 と G C C C C C C C C C C C C C C C C C C	ペンダルの信託(キノコ)、のかつトウマキー ズクラフ水の魔物の奇のよこしまな豊 を座石のペニラシロフプロ家い境及 アルチブ環のペンダロークの度(血の水色真弦 イン・パルサー とられてい想のたちこフィウンロペイがチセン 放金別 クロム水面の不暇石のペンタグル 球末の東水板のアイセンのパラの定 メルト・ メルト・ 海水ので水少のアルのでは、 が最終れるである。 ボール・ が最終れる。 が最終れる。 が最終れる。 をは、 が最終れる。 をは、 では、 では、 では、 では、 では、 では、 では、 で	フラムのデラフラム 風効リのア アルトリアの小手 アルトリを紹介ラビを 赤シなイアボックス よこしまな瞳 ポスポリア構花 ベンタブル 脚哲X	正満屋ハエル OUEST「最人所のまとめ GUEST「昇世界に行きたい 「現場では、まりにけばイカデモ 武器屋ハエル GUEST「全のプレゼン」 イシュタル産業者 第二条 イシュタル産業者 第一条 GUEST「参加した水産 本教保管権
源化机械割 を取れ (根) を取れ (根) を取れ (根) 対 で (根) を取れ (根) 対 で (根) を取れ (根) が (R) が	バイルブレード ボアブレイズ アームギア ストラトスソード インバルサー プロギオス デウスエクスマキナ シャークギルソード サイクロブス 泳の刃 グランドヴァイバー ※ 夏切ハルバード オデュッセウス クナイ バラのトゲ 長別りの刃 整型・の形刃 電力勢別刀 進入分一惨光の小太刀 進入分一惨光の小太刀 進入分一惨光の小太刀	グラビ 4のt 3 ステイカーテン D279キ7+adiがカスト 1をログボラ あたるスプリングの永久ゼンマイ 奇妙なギアボックス あたるメアリングの永久ゼンマイ 奇妙なギアボックス アルテナ 至領 変なギアボックス アルテナ 至領 夏楽の音 レヘルンのレヘレヘルンルン 魔楽の音 シジェク様をのヴラセンを60クロニクルの板 グラセンで ほぞれどの成 関係を向いた では、 では、 では、 では、 では、 では、 では、 では、	レジエン検収 Ecd プラセンを Ecd プロ L 不通 グラセンギ Go 成 金剛のペイルプレイド 派金利の職 法婦の次のキアプレイス グラセンギ Go 成 金剛のペイルプレイド を急りの職 法例のかった トラ・メン・ド ディイン・ルドのスタ・ブリズマのム・ファリズマ アームギアの・シャークギルソード 毎のテっぱ アピタクの歌 レジエン検え Ecd をの歌 様 レジエン検え Ecd を参加の 所 レジエン検え Ecd を参加の 所 レジエン検え Ecd を参加の 所 ジェンルで ア・グランド ヴァイル・ファック・グランド ヴァイル・Corpu アナー 第二次の アルレート or アルテー 主権 ズフタフ ボロ・メルト 清水 ズフタカ ボロ・メルト 清水 ズフタカ ボロ・メルト 清水 ボスタの ア・グロ・グロ・グロ・グロ・グロ・グロ・グロ・グロ・グロ・グロ・グロ・グロ・グロ・	ペンダルの作にキノコル。のサットウマキーズフラフ水の魔物の何のはこしまな量を配合のパニラシロマブの黒い境はアルチブスをいたこうとのでは、はなか自身・イン・バルサーとられては単さからこフィッコのイカデモンが、金渕、アルテュラな動をのアイとエのパラので、ペテュークな動かのでは、から、から、アルト、海水の、ボーターので、イン・ストルー、海水の、ボーターので、イン・ストルー、海水の、ボーターので、イン・ストルー、海水の、ボーターので、イン・ストルー、海水の、ボーターので、イン・ストルー、アルー、海水の、ボーターの一般の一般の一般の一般の一般の一般の一般の一般の一般の一般の一般の一般の一般の	フラムのデラフラム 風効リのア アルトリアの小手 アルトリを紹介ラビを 赤シなイアボックス よこしまな瞳 ポスポリア構花 ベンタブル 脚哲X	正満屋ハエル OUEST「書人げのまとめ CUEST「青人げのまとめ CUEST「青人げのまとめ CUEST「青人げのまとめ CUEST「毎のプレゼン イシュクル屋影響 第二針 イシュクル屋影響 第二針 イシュクル屋影で 第二十分 CUEST「安なきがき戸 CUEST「安なきがき戸 CUEST「今ついた水面
選化机械割 タ段机械割 タ段机械割 タ段机械割 アプロデオス 高級 の の の の か と で の か と で の か か と で の な と で の か と で の か と で の な と で の か と で の な と で の な と で の な と で の と で の と で の と で の な と で の と で の と で の と で の と で の と で の と で の と で の と で の と で の な と で の と で で で の と で の と で で の と で で で の と で で で の と で で で で	パイルブレード ギアブレイズ アームギア ストラトスソード インパルサー プロギオス デウスエクスマキナ シャークギルソード ヘヴィグレイブ サイクロプス 水の刃 グランドヴァイバー 変元のパルバード オデュッセウス クナイ バラのトゲ 反明りの刃 整強いの必刃 置近罗郷刀 九人子・惨光の小太刀 魔寺の书	グラピー(40 ミ ステイカーテン D279キ71+31ボタスト 1 to D27年7 B27年7ト・31ボタスト 1 to D27年7 新りなイアルックの永々ゼンマイ 新りなイアルックの赤々ゼンマイ 新りなイアルックの赤々ゼンマイ カジなギアポックス アルテナ・登報 フーキオス シャークギル D20 からい。近号 レヘルンロレヘレールレンレン 東法領の後、 アルテナ・受報 技者の石 シアンドではのプラセマでのロニクルの板 グラセンギ石 は着りで操電針・ グラセンギ石 は一名はアの大き クラエークルの板 ゼッテル 農業のお 展等のお 展等のお	レジエン様報 Fad グラセンド Ead の L 水油 グラセンギ Ga の 後 会問の パイルプレイド	ペンダルの信託(キノコ北、のがアトウマキー ズフラフ水の魔物の脅のよこしまな量 差極石のパニラシロマブの黒い境は アルテブス酸のペンデロークの魔(出の水色浪並 インベルケー とらふたご明色のたちこフィウンコのイカデモン 放金期。 球点で東米最近のアイビンのパラの定 ペンデュークが表がのアイギンのパテの定 ペンデュークがあからアイギンのパテの定 メルト 海水のよがらうにマエク ンピュレの刊のネクログミコン が最れ。 影的メの一巻のデロ「魔寺の骨 差距とのペンダゲルのニードルキャンディ 家水島のガーネの対象では、およっでは、 家水島のガースです。 東京の「水子の「水子の」 素が泉の一角、一角で「水子の下・一石」 よきふきの「皮青 ゼンテル	フラムのデラフラム 風効リのア アルトリアの小手 アルトリを紹介ラビを 赤シなイアボックス よこしまな瞳 ポスポリア構花 ベンタブル 脚哲X	直接層/エル OUEST「身世がに行きたい GUEST「身世がに行きたい GUEST 「身世がに行きたい GUEST 」 ありにはばイカデモ 変勝層/ハエル GUEST 」 ものプレゼン イシュタル電影響 第二針 イシュタル電景を第二針 イシュタル電景を変かさ GUEST 「姿なをかき声 GUEST 「傍ついた水面 帯物技管庫 GUEST 個品数支持・
個化机械創 多段机械創 プ 基础机械創 会 20 が	バイルブレード ギアブレイズ アームギア ストラトスンド インバルサー プロギオス デウスエクスマキナ シャークギルソード ヘヴィグレイブ サイクロブス 冰のの グランドヴァイバー オデュッセウス クナイ バラのトゲ 反別りの別 影量、の所の 震力を 大子・惨光の小太刀 魔人分・惨光の小太刀 魔人分・して メクロ・ミュレの ド ネクロノミコン ソロモンの健	グラビ 4のt 3 ステイカーテン D279キ7+adiがカスト 1をログボラ あたるスプリングの永久ゼンマイ 奇妙なギアボックス あたるメアリングの永久ゼンマイ 奇妙なギアボックス アルテナ 至領 変なギアボックス アルテナ 至領 夏楽の音 レヘルンのレヘレヘルンルン 魔楽の音 シジェク様をのヴラセンを60クロニクルの板 グラセンで ほぞれどの成 関係を向いた では、 では、 では、 では、 では、 では、 では、 では、	レジエン様報 Ead グラセンド Ead クロスを辿 グラセンギ Garig 全間のペイルプレイド 原金利の職金製の2004 アプレイス グラセンギ Garig 全側のペイルプレイド を金別の職金製の2004 アプレイス デイン・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	ペッダルの様に体/コ北。のサットウキー スタラスの原物の音のとしまな重 単価名のペーラシロップの深い液体 アルテブ調のペンテローの形(出の水色具体 インベルサー とおかに増加かちこフィッシュやイガモン 放金別 クロム水面の不等石のペンタグル 財水合の業水器をのアイとエのパラの記 メルト・ 海水合の業水器をのアイとなのパラの記 メルト・ 海水ので素米器のアイとなのパラの記 メルト・ 海水ので素が表のアイとない子の記 が最初 の勝利の一部の「本クロノミコン 研磨者のに無い後な 研磨剤 の影の一部の「無の一部の一部の 素が高が自のデって機等の骨 変形のカー・ 素が高のガー・ 来るのだった。 まさい子の記 まさい子の記 まさい子の記 を表記のガー・ まるい子のご まるい子のご を表記のガー・ まるい子のご まるい子のご を表記のガー・ まるい子のご を表記のガー・ まるい子のご を表記のガー・ まるい子のご を表記のガー・ まるい子のご を表記のガー・ まるい子のご を表記のガー・ まるい子のご を表記のガー・ まるい子ので を表記のガー・ まるい子のご オンテル センテル カノー・ ネシのオスアメのぶ の否	フラムのナラフラム 风切りのア アルトリアの小手 アルトリアの小手 アルトリアの小手 アルトリアの小手 スルナミをはグラとら 帝になギアボックス よこしまな職 ポスポリア構花 ベンタグル 剥釣X デタビ石 ソロモンの途	正義屋/Vエル OUEST「書人師のまとめ OUEST「青人師のまとめ GUEST 「身代のはなります。 GUEST よりむけばイカデモ 武器屋/Vエル GUEST「皇のプレゼン イシュタル屋影響 第二新 イシュタル屋影響 第二新 イシュタル屋のエントラン OLEST 「参なき」かき GUEST 「参なき」かき OUEST 「参ったがま
個化机械創 多段和機制 多段和機制 一半球型 一半球型 一半球型 一半球型 一半球型 一半球型 一半球型 一半球型	バイルブレード ギアブレイズ アームギア ストラトスソード インバルサー プロギオス デウスエクスマキナ シャークギルソード ヘヴィグレイブ ボの刃 グランドヴァイバー 至夏のハルバード オデュッセウス クナイ バラのトゲ 反別りの刃 影鐘いの以刃 電温を終入の 魔骨の书 シピュンの背 ネクロノミコン ソロモンの健 熱煙の受力レット	プラピー(40 ミ ステイカーテン D279キ7+ロゴボカスト トロジガギラ あた。スプリングの永久ゼンマイ 奇妙なギアボックス カラのスプリングの永々ゼンマイ 奇妙なギアボックス アルテナ圣領 プロギオス シヤークギル ロングシセフト 魔茶の脅の: 必青 レヘルンのにレヘレヘルシルン 魔法傷の夫 アルチナ圣報 尹書の音 ンジェン線をログラセマをロウニケルの板 グラセン線石 ぼろほろの武器 機電引 ロ・機電針 クリニクルの板 ゼッテル 乗号の书 乗号の书 乗号の市 属号の市 属号の市 属号の市	レジエン様間 Fad グラセンド Tag クラセンド Tag クラセンド Tag を Man	ペンダルの信託(キノコ北、のがアトウマキー ズフラフ水の魔物の脅のよこしまな量 差極石のパニラシロマブの黒い境は アルテブス酸のペンデロークの魔(出の水色浪並 インベルケー とらふたご明色のたちこフィウンコのイカデモン 放金期。 球点で東米最近のアイビンのパラの定 ペンデュークが表がのアイギンのパテの定 ペンデュークがあからアイギンのパテの定 メルト 海水のよがらうにマエク ンピュレの刊のネクログミコン が最れ。 影的メの一巻のデロ「魔寺の骨 差距とのペンダゲルのニードルキャンディ 家水島のガーネの対象では、およっでは、 家水島のガースです。 東京の「水子の「水子の」 素が泉の一角、一角で「水子の下・一石」 よきふきの「皮青 ゼンテル	フラムのデラフラム 風効リの可 アルトリアの小手 アルトリアの小手 アルテンをはがラビら そちなギアボックス よこしまな瞳 ポスポリア株花 ベンタブル 関西	東護屋ハエル OUEST「身世外に行きたい OUEST「身世外に行きたい OUEST「身世外に行きたい のUEST「身世外に行きたい の題屋ハエル OUEST「鱼のプレゼン」 イシュタル最高策 第二号 イシュタル最高ま 第二号 のUEST「安なきがき月 OUEST「安なきがき月 OUEST」 例ういたがあ 本教保管座 OUEST「水晶谷の剣
個化机械創 多段和機制 多段和機制 一半球型 一半球型 一半球型 一半球型 一半球型 一半球型 一半球型 一半球型	パイルブレード ギアブレイズ アームギア ストラトスソード インパルサー プロギオス デウスエクスマキナ シャークギルソード ヘヴィグレイブ サイクロブス 水の刃 グランドヴァイバー 変元のハリバード オデュツセウス クナイ パラのトゲ 及別りの刃 鬱温ラ※別刀 園屋等別刀 園屋等の形 シビュレのド メクロイミコン ソロモンの健 無郷のグフレット タリスマン	グラビものミステイカーテン 1 アグラウトは1ボウスト トロッグボラスト 2 アグラウトは1ボウスト トロッグボラスト 2 からスプリングの水火ゼンマイ 会かなギアボックス アルテナニ領 プロギオス シャークギル ロングシャフト 風参の合い。近年の 「大田・大田・大田・大田・大田・大田・大田・大田・大田・大田・大田・大田・大田・大	レジエン技術 Exd グラセンド Exd クラセンボータ グラセンギ Garig 全間のパイルプレイド 原金型 Garig 差別のパのギアブレイス グラセンギ Garig 全側のペイルプレイド 施金型 Garig を開いてイルフレイド 施金型 Garig を開いてイルフレイド キームギアのシャークギルノード 神のテっぱ を活を分の出籍 レジエン特で Garig 予センド ext レジエン特 レジエン株で Garig 予センド ext レジエン株 Garig 予センド ext ルップ j スマの グランドヴァイベーの1水の ブ 至 gary レンド・Arx メフタフボのよび for 真を 本ノコ汁 表の熱のサイクロブス メフタフボのよび for 真を 本ノコ汁 表の熱のサイクロブス メフタフボのよび for 真を 本ノコ汁 表の熱のサイクログス メフタフボのよび for 真を 本ノコ汁 表の熱のサイクログス メフタフボのよび for 真を 本ノコ汁 表の熱のプリの por 電 出来 ディ カルス may for por por por por por por por por por p	ペッダルの様に体/コ北。のサットウキー スタラスの原物の音のとしまな重 単価名のペーラシロップの深い液体 アルテブ調のペンテローの形(出の水色具体 インベルサー とおかに増加かちこフィッシュやイガモン 放金別 クロム水面の不等石のペンタグル 財水合の業水器をのアイとエのパラの記 メルト・ 海水合の業水器をのアイとなのパラの記 メルト・ 海水ので素米器のアイとなのパラの記 メルト・ 海水ので素が表のアイとない子の記 が最初 の勝利の一部の「本クロノミコン 研磨者のに無い後な 研磨剤 の影の一部の「無の一部の一部の 素が高が自のデって機等の骨 変形のカー・ 素が高のガー・ 来るのだった。 まさい子の記 まさい子の記 まさい子の記 を表記のガー・ まるい子のご まるい子のご を表記のガー・ まるい子のご まるい子のご を表記のガー・ まるい子のご を表記のガー・ まるい子のご を表記のガー・ まるい子のご を表記のガー・ まるい子のご を表記のガー・ まるい子のご を表記のガー・ まるい子のご を表記のガー・ まるい子ので を表記のガー・ まるい子のご オンテル センテル カノー・ ネシのオスアメのぶ の否	フラムのデラフラム 風効リの可 アルトリアの小手 アルトリアの小手 アルテンをはがラビら そちなギアボックス よこしまな瞳 ポスポリア株花 ベンタブル 関西	東護屋ハエル OUEST「身世外に行きたい OUEST「身世外に行きたい OUEST「身世外に行きたい のUEST「身世外に行きたい の題屋ハエル OUEST「鱼のプレゼン」 イシュタル最高策 第二号 イシュタル最高ま 第二号 のUEST「安なきがき月 OUEST「安なきがき月 OUEST」 例ういたがあ 本教保管座 OUEST「水晶谷の剣
個化机械創 多段机械創 プを経過の別 記簿 深足改造。 の発 を改せ、 の発 を改せ、 の発 を改せ、 の発 を を のの の が を な の の の が を な り り の り り り り の り り り り の り り り り の り	パイルブレード ギアブレイズ アームギア ストラトスソード インパルサー プロギオス デウスエウスマキナ シャークギルソード ヘヴィグレイブ サイクロブス 冰のの グランドヴァイバー 差別のハルバード オデュッセウス バラのトゲ 長別りの司 野温戸郷刀 園上ゲー停天の小太刀 魔斗のドシビュレのド ネクロノミコン シビュレのド ネクロノミコン ソロモンの世 継郷のタブレット タリスマン デスマン アミュンット	グラビ 4ので ステイカーデン D 77 9 7 1 1 1 1 1 7 1 7 1 1 1 1 1 1 1 1	レジエン様目でのグラセンをでのクロ水油 グラセンギョの感象制のパイルプレイド 水金利の魔法機の次のギアプレイス グラセンギョの感象制のパイルプレイド グラセンギョの感象制のパイルフレイド ・ キャー・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	ペンダルの信託(キノコ)、のサットウマキースクラスの「魔物の脅のよこしまな違 生産石のイニラシロブラの訳、「強人 アルテブ資配ペンダルークの度(はの水色真弦 イン・パルサー とられて: 「無色からこフ (フッコルイカデモン な金別 クロム水油の「不着石のペンタグル 原水石の素が最近のアイとのバラの定 ルゲコ・クな動のブイルのバックの が、上で、アルナー が、最初で、「大田・アルース・アルース・アルース・アルース・アルース・アルース・アルース・アルース	フラムのチラフラム 奥切りの可 アルトリアの小手 アルトリアの小手 アルトリアの小手 ボスポリア標定 ベンタグル 脚節X 	東護屋ハエル OUEST「身世外に行きたい OUEST「身世外に行きたい OUEST「身世外に行きたい のUEST「身世外に行きたい の題屋ハエル OUEST「鱼のプレゼン」 イシュタル最高策 第二号 イシュタル最高ま 第二号 のUEST「安なきがき月 OUEST「安なきがき月 OUEST」 例ういたがあ 本教保管座 OUEST「水晶谷の剣
例 2 が 3 が 3 が 3 が 3 が 3 が 3 が 3 が 3 が 3 が	バイルブレード ギアブレイズ アームギア ストラトスソード インパルサー プロギオス デウスエクスマキナ シャークギルソード ヘヴィグレイブ サイクロブス 冰の刃 グナイ バラのトゲファイバー 変別のの以刃 雷山野劇刀 電小の形の 電小の形の 電小の形の 電小の形の 電小の形の 電かの形の 電かの形の 電かの形の 電かの形の 電かの形の でからから がった。 大学・他天の小太刀 凌仰の形 シピュレのド メクロイジョン ソロモンの健 特徴のアブレット タリスマン アシルマリル	グラビ 4ので ステイカーテン D 779 77 19 17 17 72 17	レジエン様間でのグラセンをでのクロ水油 グラセンギのの水金剛のバイルブレイド 水金型の機能製の火のペチアブレイス グラセンギのの水金剛のバイルフレイド ル金型の水金型の水金型の水のインサンド 海のデのはではなりでは、アマベールン・ド 海のデのはではなりでは、アマベールン・ド 海のデのはではなりでは、アマベールン・ド 海のデのはではなりでは、アマベールン・ド 海のデのはではなりでは、アマベールン・ド 海のデのはではなりでは、アマベールン・ド 海のデのはでは、アマベールン・ド 海のデのはでは、アマベールン・ド 海のデのは、アマベールン・ド カンエン報子では、アマベールのボのコ エ変のパレゲートのアルテナ主戦 ズフタフがのは、ドー海、 ズフタフがのは、ドー海、 ズフタフがのは、ドー海、 ボスタイのでのが、アンドー海、 ボスタイのでのが、アンドー海、 ボスタイのでのが、アンドー海、 ボスタイのでのが、アンドー海、 東水晶をのけんで、アンドーを画で、 原は、アルテードを画で、 アルテルをは、アルテードを画で、 ボスキャルン・アール・アルテーを 原は、アルテードを 原は、アルテードを 東水晶をのペンデータので、 東水晶をのペンデータので、 東水晶をのペンデータので、 東水晶をのか、アルテードを 原は、アルテードを 原は、アルテードを 原は、アルテードを 原は、アルテードを 原は、アルテードを 原は、アルテードを 原は、アルテードを 原は、アルテードを 原は、アルテードを 原は、アルテードを 原は、アルテードを 原は、アルテードを 原は、アルテードを 原は、アルテードの 東スタートの、アルテードを 原は、アルテードを 原は、アルテードを 原は、アルテードの 展は、アルテードの 展は、アルテードの デルテードを 展れるの、アルテードの を 来るの、アルテードの デルテードを 展れるの、アルテードの アルテードを 展れるの、アルテードの アルテードの 東は、アルテードの アルテードを 展れるの、アル・アートを 東ムの、アル・アートを 原は、アル・アートを 展れるの、アル・アートを アル・アル・アートを 展れるの、アル・アートを 原は、アル・アートを 東水・アル・アートを 原は、アル・アートを 原は、アル・アートを アル・アル・アートを アル・アル・アートを アル・アル・アートを アル・アートを 展れるの、アル・アートを 原は、アル・アートを 原は、アル・アートを 原は、アル・アートを 原は、アル・アートを 原は、アル・アートを アートを アル・アートを アル・アートを アル・アートを アートを アートを アートを アートを アートを アートを アートを	ペンダルの信託(キノコ)、のかアトウマキー ズフタフ水の魔物の奇のよこしまな豊 を座石のパニラシロフグの深い境体 アルチブ頂面ペンダアークの度(出の水色真造 インベルサー とられぐい着色からこフィシュルイカデモン 放金物 炭末石の東水都でのデインのメルシックル 炭末石の東水都でのデインのメルシックル 炭末石の東水都でのデインのメルシックル メルト、湯水の・ボシックの メルト、湯水の・ボシックの メルト、湯水の・ボシックの メルト、湯水の・ボシックルのニーアリン メルト、湯水の・ボシック・ビュンレの中の・ボクライルのニーアル・デンタ 素水面のブルーズをかけ、木石にドナーだ ふきょうきの「大きの「メース・アース・アース カノー・ネ巻の・カオスアメのよの 風水田の味	フラムのナラフラム 风切りのア アルトリアの小手 アルトリアの小手 アルトリアの小手 アルトリアの小手 アルトリアの小手 ボスポリア棉花 ベンタグル 対 野X デタビ石 ソロモンの途 ゼッテル 全 クラビる	直接圏(ハエル OUEST「最大師のまとめ」 GUEST「最大師のまとめ」 GUEST「最大師のまとめ」 GUEST「最大師のまとめ」 GUEST「最大師のまとめ」 「カンタルを設置、第二覧 イシュタルを設置、第二覧 イシュタルを設置、第二覧 イシュタルを設置、第二覧 イシュタルを設置、第二覧 イシュタルを設置、第二覧 イシュタルを設置、第二覧 イジュタルを対していたが、 GUEST「第一会とき」「第一ついたが、 GUEST「第一会に対していたが、 GUEST「第一会に対していたが、 GUEST「第一会に対していたが、 GUEST「第二覧を対していたが、 GUEST 「第二覧を対していたが、 GUEST 「第二覧を対しでいたが、 GUEST 「第二覧を対しでは、 GUEST 「第二覧を対しでいたが、 GUEST 「第二覧
例 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2	バイルブレード ギアブレイズ アームギア ストラトスソード インバルサー プロギオス デウスエクスマキナ シャークギルソード ヤイクロプス 水の刃 グランドヴァイバー を受力のハルバード オデュッセウス クナイ バラのドゲア・イバー を受力のの刃 鬱温がの所刃 鬱温がの所刃 鬱温がの所刃 鬱温がの所刃 鬱温がの所刃 鬱温がの所刃 鬱温がの所刃 鬱温がの所刃 響温がよりの形 シビコよの皆 本クロイミコン ソロモンの健 経験のアフレット デリスマント アミュレット シルマリルア	グラビ 4ので 3 ステイカーデン 2799年7年21歳73スト 1を1979年9 875 2次7リングの永久センマイ 参りなギアボックス おりなギアボックス アルテナ 至領 アルテナ 至領 東参の巻い 公寿 レヘルンのレヘレヘルンルン 風流報の数・公寿 レールンのは、 東密の石 ビオはアの成 グラセンデ を書のイ にろぼろの武器 連書の下 連書の下 連書の下 連書の下 連書の下 連書の下 連号の下 のおり クロエクルの坂 グラロス水馬に紫水晶花 ペプロ クロリスマンの限別りのア アルデロ クロリスマンの限別りのア アルデロ クロリスマンの限別りのア アルデはいまたまた。 ボース・ア・ア・ア・ア・ア・ア・ア・ア・ア・ア・ア・ア・ア・ア・ア・ア・ア・ア・ア	レジエン検収 Ead グラセンド Ead の L Axie グラセンギ Garig 全間のマイルプレイド 原金利の機会機の次のキアブレイス グラセンギ Garig 全側のマイルプレイド ディクシートド Garig 全側のマイルフレイド ディクシートド Garig 全側のマイルフレイド ディクシートド Garig 全側のマイルフレイド ウィン・ドロスターブリスマムーソリスマ アームギアのシャークエルンード 毎のテっぱするほその歌舞 レジエン投するの含み形で、ロース・アース・アース レジエン投するの含み形で、アース・アース レジエン投するの食の別のペグイクレイブ 按金刷のマヴィクロブス グランドヴァイベーの「水のコーニース スフタフ バロ・メルト・高パ スフタフ バロ・メルト・高パ スフタフ バロ・メルト・高パ スフタフ バロ・メルト・高パ スフタフ バロ・メルト・高パ スフタフ バロ・メルト・高パ スフタフ ボロ・メルト・高パ スフタフ ボロ・メルト・高パ スフタフ は、日本の一般の一般の一般の一般の一般の一般の一般の一般の一般の一般の一般の一般の一般の	ペッダルの様に体/コ北。のがアトウキ スタファの魔物の脅いよこしまな量 主席石のペーラシロップの深い液体 アルテブ調のペンデカーの間(日の水色真強 インベルサー とちぬぐ評価のたちこフィウシュやイガモン 比金別 クロム水価の不耐石のペンタグル 原味石の素水能のアイとない行の記 メルト・海水のボイネの水の砂のパンタ メルト・海水のボイシの水の砂のパンタ メルト・海水のボイシの水の砂のパンタ メルト・海水のボイシの水の砂のボイン が最着 割折いて他のディの環中の骨 整度ロペンタグルのエードルキャンディ 家水島のガー・本芸の「刺れのドナー石 よきよっさの定常 ゼンテル カノーネ巻のカイスアメのぶ エレミア場下の電影の歌の水を真印で作るの エレミア場下の電影の歌の水を真印で作るの 風光鏡の吹 魔光鏡の吹	フラムのナラフラム 戻物 リのカ・アルトリアの小手 アルトリアの小手 アルトリアの小手 アルトリアの小手 スポックス よこしまな瞳 ポスポリア構定 ベンタブル 勝西X デタビ石 ソロモンの健 ゼッテル 全 クラビ石 7M(tox)科が構成(延	承護屋//エル QUEST「青上川のまとめが QUEST「青上川のまとめが QUEST「青上川のまとめが QUEST「青世川に行きたい の場合のアンセント イシュタル最級を第二回 イシュタル最級を第二回 イシュタル最級を第二回 イシュタル最級を第二回 QUEST「後なきがき戸 QUEST「傍ついた水晶 本物保管度 QUEST「傍ついた水晶 でのはます「水晶谷の窓 QUEST「水晶谷の窓 QUEST「水晶谷の窓 QUEST「水晶谷の窓 QUEST「水晶谷の窓 QUEST「水晶谷の窓 QUEST「水晶谷の窓
机機制 を 対域 を 対	バイルブレード ギアブレイズ アームギア ストラトスソード インパルサー プロギオス デウスエクスマキナ シャークギルソード ヘヴィグレイブ サイクロブス 冰の刃 グナイ バラのトゲファイバー 変別のの以刃 雷山野劇刀 電小の形の 電小の形の 電小の形の 電小の形の 電小の形の 電かの形の 電かの形の 電かの形の 電かの形の 電かの形の でからから がった。 大学・他天の小太刀 凌仰の形 シピュレのド メクロイジョン ソロモンの健 特徴のアブレット タリスマン アシルマリル	グラビ 4ので 3 ステイカーデン 2799年7年21歳73スト 1を1979年9 875 2次7リングの永久センマイ 参りなギアボックス おりなギアボックス アルテナ 至領 アルテナ 至領 東参の巻い 公寿 レヘルンのレヘレヘルンルン 風流報の数・公寿 レールンのは、 東密の石 ビオはアの成 グラセンデ を書のイ にろぼろの武器 連書の下 連書の下 連書の下 連書の下 連書の下 連書の下 連号の下 のおり クロエクルの坂 グラロス水馬に紫水晶花 ペプロ クロリスマンの限別りのア アルデロ クロリスマンの限別りのア アルデロ クロリスマンの限別りのア アルデはいまたまた。 ボース・ア・ア・ア・ア・ア・ア・ア・ア・ア・ア・ア・ア・ア・ア・ア・ア・ア・ア・ア	レジエン様間でのグラセンをでのクロ水油 グラセンギのの水金剛のバイルブレイド 水金型の機能製の火のペチアブレイス グラセンギのの水金剛のバイルフレイド ル金型の水金型の水金型の水のインサンド 海のデのはではなりでは、アマベールン・ド 海のデのはではなりでは、アマベールン・ド 海のデのはではなりでは、アマベールン・ド 海のデのはではなりでは、アマベールン・ド 海のデのはではなりでは、アマベールン・ド 海のデのはではなりでは、アマベールン・ド 海のデのはでは、アマベールン・ド 海のデのはでは、アマベールン・ド 海のデのは、アマベールン・ド カンエン報子では、アマベールのボのコ エ変のパレゲートのアルテナ主戦 ズフタフがのは、ドー海、 ズフタフがのは、ドー海、 ズフタフがのは、ドー海、 ボスタイのでのが、アンドー海、 ボスタイのでのが、アンドー海、 ボスタイのでのが、アンドー海、 ボスタイのでのが、アンドー海、 東水晶をのけんで、アンドーを画で、 原は、アルテードを画で、 アルテルをは、アルテードを画で、 ボスキャルン・アール・アルテーを 原は、アルテードを 原は、アルテードを 東水晶をのペンデータので、 東水晶をのペンデータので、 東水晶をのペンデータので、 東水晶をのか、アルテードを 原は、アルテードを 原は、アルテードを 原は、アルテードを 原は、アルテードを 原は、アルテードを 原は、アルテードを 原は、アルテードを 原は、アルテードを 原は、アルテードを 原は、アルテードを 原は、アルテードを 原は、アルテードを 原は、アルテードを 原は、アルテードの 東スタートの、アルテードを 原は、アルテードを 原は、アルテードを 原は、アルテードの 展は、アルテードの 展は、アルテードの デルテードを 展れるの、アルテードの を 来るの、アルテードの デルテードを 展れるの、アルテードの アルテードを 展れるの、アルテードの アルテードの 東は、アルテードの アルテードを 展れるの、アル・アートを 東ムの、アル・アートを 原は、アル・アートを 展れるの、アル・アートを アル・アル・アートを 展れるの、アル・アートを 原は、アル・アートを 東水・アル・アートを 原は、アル・アートを 原は、アル・アートを アル・アル・アートを アル・アル・アートを アル・アル・アートを アル・アートを 展れるの、アル・アートを 原は、アル・アートを 原は、アル・アートを 原は、アル・アートを 原は、アル・アートを 原は、アル・アートを アートを アル・アートを アル・アートを アル・アートを アートを アートを アートを アートを アートを アートを アートを	ペンダルの信託(キノコ)、のかアトウマキー ズフタフ水の魔物の奇のよこしまな豊 を座石のパニラシロフグの深い境体 アルチブ頂面ペンダアークの度(出の水色真造 インベルサー とられぐい着色からこフィシュルイカデモン 放金物 炭末石の東水都でのデインのメルシックル 炭末石の東水都でのデインのメルシックル 炭末石の東水都でのデインのメルシックル メルト、湯水の・ボシックの メルト、湯水の・ボシックの メルト、湯水の・ボシックの メルト、湯水の・ボシックルのニーアリン メルト、湯水の・ボシック・ビュンレの中の・ボクライルのニーアル・デンタ 素水面のブルーズをかけ、木石にドナーだ ふきょうきの「大きの「メース・アース・アース カノー・ネ巻の・カオスアメのよの 風水田の味	フラムのナラフラム 风切りのア アルトリアの小手 アルトリアの小手 アルトリアの小手 アルトリアの小手 アルトリアの小手 ボスポリア棉花 ベンタグル 対 野X デタビ石 ソロモンの途 ゼッテル 全 クラビる	直接圏バエル QUEST「骨せみに与きたい QUEST「骨せみに与きたい QUEST 「身世みに与きたい QUEST 「おりむけばイカデモ・ 変器屋/ハエル QUEST「のプレゼント イシュタル最繁素 第二年 「一日本のアードラントを示 のい QUEST「一個人のい のい の

	1.				200 C 1 20 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	O MOY I have twenty of
魔法のレイピア	バルムンク			クロム水基crスラッシュレイピアcrイッカクランス		QUEST BUTTOR
	ハートにストライク	浓縮ハチミツorバニラシロップ		紫水晶orスラッシュレイピアor以に新り丸	を対す中のC、神学が水がまなからだった。	
	ハンターニードル	うにorウニルス生命体	クロニクルの板	グラセンを石crスラッシュレイピアorsはに新り丸	小さいさいぶらうにマスクの釘色の羽毛	
	ピスメカ-	ドラッケン	魔法银の块	圣辉石orペンタグルorきのこノッコ	スタープリズマOTム ンプリズマ	
		TENNEL JURGING LICENSES SETS SAN	ロングシャフトロゴボウストレートロロンクポッチー	レジエン後ず石のグラセンダブのエンミア後ず台のグラビス	メルト涌水	
ランス	ランスロット		ロングシャフトロゴボウストレ トロロンクポッチー	フラムοデスフラム	圣辉石orペンタグル	武器屋ハエル
	ランスロケット	ランスロットorドラッケン			TW-02. 45 2 2 2 2	accopian.
龙ランス	ドラッケン		ロングシャフトロランスロットロイツカクランス	龙骨or龙の舌		
	ドラグニ-ル		ロングシャフトロランスロットorドラッケン	龙骨or龙の舌		
ネルランス	ネルズコメット	ドラグニ ル	ハ トにストライクのハンターニードル	シャリオミルクロミルを伝わばみばみの世界のエンゲージリング		
イツカクランス	イツカクランス	イツカク	カツウオのたらこフィッシュのホタテリのとらふぐ	アルテナ圣银		イシュタル大連医 过去3阶单的り局
	ウィッチスタッフ	カノ・本岩orクロム水晶	ロングシャフトorロングポッチ-or珠金木士の枝	アイヒェorガッシュの杖	_	共物保管点ーユアン的房间
	ハンジャガー	ムーンプリズマ	ゴボウストン トorロングポッチーor核会系 -のな		_	_
				ゴボウストレートのウイッチスタッフ	~ 举石	庭园表门第二阶层北
魔女の杖	ギルギィの权	炼金图.	業水晶花orペンデロークorペンタグル			HEREN SET THE - PO TACAD
	景き者の 杖	アイヒェorガッシュの枝	魔法银の块orアルテナ圣银	ロングシャフトorギルギィの权	ペンタグル	1 - 4 - 1 - 1 - 4 - 4 - 7
世界树の枝	原初の枝	ババヤガ	エリキシル剂	哲学者の十	角毛キノコ汁	古の森一光さす广场
魔法のベル	ファニーベル	炼金刚	メルズ湖水のズフタフ水のメルト涌水	研 語 列 の ア ル テ ナ 灵 現 の 、 、 、 、 、 、 、 、 、 、 、 、		QUEST「行方知れずのクウ」
19472449 194	グラヴィールベル	水色真珠	炼金列orファニーベルorJYOYA	无价值な石or龙の舌		_
钟	JYOYA	アルテナ灵魂orペンデローク	珠金剛 or ファニーベル	豊の牙or魔物の骨orよこしまな瞳	盐	占城地下-ギーズ放集落南
			フェリオス量別仪	炼金用orJYOYAorグラヴィールベルorファニーベル	ドナー石	_
終末のベル	ギャラルベル	當云台喚驛		With the state of		marit .
化東	花床	ホッフェンの花	ゼッテルorニクロ布orポスポリア領布	200m 200m 1		QUEST「巨大树探索」
人形	オートマタ	妖精の服or黒妖精の服	アイヒェorガッシュの枝	38C38C±		QUEST E AMMA
ハイパー人形	菊人形	与子衣装or日出处晴着	永久ゼンマイの8方向スプリングorオートマタ	炼金剛orアルテナ圣報or育毛キノコオ	奇がなキアホックス	
	マークリ	レッドパワーパフ	永久ゼンマイor8方向スプリングor薬人形	李辉石のペンタグルの古代の圣十字	グラビ石	
E A E		メタモルうさ着or熊族の衣装	换雷针	奇妙なギアボックスorマークII	古しゃベルフラワーの音を存得機の指摘合体ギョルーイン	
死の人形	ヘルドール		不思议な板orオートマタor無人形	湖色ra文配タコロマシャークギルロイカデモン	レテの水	_
鱼人形	海場合体ギョル-イン	ギングマグ			バイルブレイドロアームキアロインバルサー	_
ポロット	ガラクタボロット _	さまよう铠	ヘルドル	プロギオス	Inhad and - water days -	古城1F西 小房间
炼金枚	炼金本士の杖	ニクロ布orポスポリア绸布	アイヒエorガッシュの枝orゴボウストレート	レジェン铁矿石		도 例 11 전 기자를 띄
	かちわりエンプレス	うに	ロングシャフトorロングポッチ-	レジェン铁矿石orグラセン矿石		
中位炼金杖	カドゥケウス	ロングシャフトの総合よこの対:2かちのドエンブレスェウイフテスタフラ	クロム水晶or紫水晶花or树冰石	メルト涌水	ポスポリア絹布	QUEST ウソつきじいさん。
一 区 小 里 1		スキールニルの杖orカドゥケウス	ペンタグルor水色真珠or树冰石	虹色の羽毛	魔法領の块	
# N W A L	ヘルメスの杖			アルテナ灵魂or古代の至十字orドナ 石		OJFST 「アブない妖精トリオ
高位炼金杖	スキルニルの杖	カドゥケウスorパケットクッキ-	ロングシャフトロコボウストレートロの協会大士の杖		カノーキミロクリスタルトのほろぼろの言意	77 77 74
星と月の杖	星と月の杖	ロングシャフトorヘルメスの杖	スタープリズマ	ムーンプリズマ	カン・モデカンととはいいのではないでは	
天地创造の杖	天地创造の杖	金	ロングポッチーor星と月の杖or/シャガ	ダイヤモンドダストor地獄の人交		
お果子の杖	バケットクッキー	ロングポッチ-	うにぶにプリン	モンスクッキ ロクリスタルロカオスアメロタイヤキ	シャリオミルクの電車パチミツのパニラシロフブ	
机械の枚	ギアシャフト	ロングシャフト	永久ゼンマイorルメルーの歯辛	8方向スプリングor不思议な板	_	QUEST [I AN I # F]
	メタルホーバーク	炼金刚	クマの毛皮orレザークィラス	ニクロ布orポスポリア绢布	アイヒェorガッシュの枝	武器屋ハエル
经铠			クマの千皮orレザークイラスorメタルホバク	メルト涌水	国宝虫のエスポスポリア権社ので(立	
	シルバクイラス	魔法银の块				
	ギアメルクスワン	奇妙なギアボックス	シルバクイラスorミストプレ・ト	窯い液体	ル7メルーの歯草or不思议な板	
	フェイザ-フロウ	天使の悪	シルバクイラスorラヴィッサン	バニラシロップ	モンスクッキーの超後こんべいとう	
きぐるみ	熊族の衣装	クマの毛皮	ニクロ布orポスポリア绢布	にくきゅうボンボンorにくきゅう手袋	ふさふさ	
G (Bo)	メタモルうさ着	ホワイトセパレートorアイドル衣装		にくきゅうボンボンorにくきゅう手袋	フォルメル织布	
our sinitr was 1955		ニクロ布orポスポリア绢布	妖精の帽子	国宝虫の丝の寮く丝		合战场中心地
妖精の服	妖精の服					
	黒妖精の服	妖精の服	黒い帽子	常線ハチミツorシャリオミルクor首モキノコ汁	If the en all and	激安屋ペ ギ
ドレス	薔薇の乙女	バラの花	レッドパワ パフロニクロ布のポスポリア領布	クロム水晶or木色真珠or圣辉石orペンタグル		淑女座へ 十
	ナ-ススタイル	ポスポリア绢布	オワイトセパレートコペプンズフィールのフォルメル気布	クロム水晶or×色真珠or至辉石orペンタグル	エクセッヒュ ルッリヒュールオール	
	メイドレス	紫水晶花	ヴィオレータorプラックピスチェorフォルメル织布	クロム水晶or水色真珠orそ解下orペンタグル	天使の肌着	
	ウェディングドレス		ホワイトセパレートロペブンズフィ ルロフォルメルラ布	クロム水品or水色真珠or平解石orペンタグル	エンゲージリング	
To 00		唐草スト ルロフォルメルストール	ふきふきor苦ぶどう	フォルメル织布		
和服	马子衣装			レテの水		-
	日出处畴着	马子衣装	フォルメル织布	に(きゅうボンボンロモンスクッキーC'プニプニグミ	图章由 不 如二年 / 66	QUEST おきししてもいいですか
バンビキニ	ブレッドビキニ	ズフタフ水	小麦粉or盐			TOTOL BICDO CANALLA
魚ビキニ	贝売ビキニ	ホタテ贝	水色真珠orポスポーア绢布orホッフェンの花	カツウオorイツカク	国宝虫の丝or舞く丝	
習险者の服	ミストマ リア	ニクロ布orポスポリア绢布	国宝虫の丝or解くエングレイプニルの絹鎖	レジエン後が石orカノーネミor樹木石crドナーモ		QUEST 回复药の调达。
冒険者の服	ミストプレト	グラセンボ石	国宝虫の丝orミストマ リア	レジェン鉄矿石orエレミア银矿石		
		ミストプレートorギアメルクスワン	典の牙or龙骨or龙の舌	アルテナ	アルテナ圣银	
憲法の铠	エストヴァンガード			剧新X	個く 冬杯	
	クラウンブレスト	エストヴァンガード	圣輝石orペンタグルorクロニクルの板		アルテナルigor古代の8十字or年報を	海出屋大 老
汉服	堕天使のツナギ	黒妖糟の服	逆境はちまきorアイヒエor ボング	ブラックベルト		
	ガクランΩ	フォルメル织布	エストヴァンガードログラウンブレストロ原天使のツナギ	レテの水	キノコア-マーロオニワライタケ	
きの二能	キノコア-マ-	ファンガスダケ	さまよう能			妖精军集落前西
ネルの服	レッドパワーパフ	にくきゅうボンボンorにくきゅう千袋	クロム水晶	クマの毛交orニクロ布orポスポリア絹布		QUEST「魔物を練るリスの 英3章
	ラヴィッサン					
かわいい派		しょう ドラバロニメデ	好績のWor妖精の組子	浓縮ハチミツorバニラシロップ	_	QUEST「古城世界のお州除」
		レッドパワーパフ	妖績の服or妖精の帽子	浓缩ハチミツorバニラシロップ ペンデロ クorペンタグル		QUEST 「古城世界のお刊除」
	ブラックビスチェ	妖精の服or無妖精の服orニクロ市	ラヴィッサンor马子衣装	ペンデロ クorペンタグル	Traff.returestoftalletteures.unt	
おさまの衣装	ブラックビスチェ ヘブンズフィ-ル	妖精の服or無妖精の級orニクロ市 ブラックビスチェ	ラヴィッサンor马子衣装 ホッフェンの ^技	ペンデロ クorペンタグル エレミア银矿石or魔法银の块	7: 44-700020850624178507143/65	
おさまの衣装	ブラックビスチェ	妖精の服or無妖精の服orニクロ市	ラヴィッサンor马子衣装 ホッフェンの花 エリキシル利or輝く圣杯	ペンデロ クorペンタグル エレミア银矿石or魔法級の块 アルテナ圣級cr常者の林檎orグラビス	714年-700年2月1日成3月17日107月10月1日	Quest for anti-to
	ブラックビスチェ ヘブンズフィール スカーレットテイル	妖精の服or無妖精の級orニクロ市 ブラックビスチェ	ラヴィッサンor马子衣装 ホッフェンの ^技	ペンデロ クorペンタグル エレミア银矿石or魔法銀の块 アルテナ圣银cr常若の林檎o/グラビエ 花束orプレッドビキニ	71代70%が日前別額の740% 妖精の帽子	
	ブラックビスチェ ヘブンズフィール スカーレットテイル アイドル衣装	灰橋の服の県妖精の服のニクロ布 ブラックビスチェ ヘブンズフィール 小恶魔のパンツの天使の肌着	ラヴィッサンor马子衣装 ホッフェンの花 エリキシル利or輝く圣杯 ホワイトセパレート	ペンデロ クorペンタグル エレミア银矿石or魔法級の块 アルテナ圣級cr常者の林檎orグラビス	714年-700年2月1日成3月17日107月10月1日	Quest for anti-to
アブナイ衣装	ブラックビスチェ ヘブンズフィール スカーレットテイル アイドル衣装 ラビットジャケット	妖精の限or無妖精の級orニクロ布 ブラックビスチェ ヘブンズフィール 小恶魔のパンツor天使の肌着 漢いレオタードor极薄レオタード	ラヴィッサンの引子衣装 ホッフェンの花 エリキシル剤の解く全杯 ホワイトセパレート メタモルうさ着	ペンデロ クorペンタグル エレミア银矿石or魔法銀の块 アルテナ圣银cr常若の林檎o/グラビエ 花束orプレッドビキニ	71代70%が日前別額の740% 妖精の帽子	Quest for anti-to
アブナイ衣装	ブラックビスチェ ヘブンズフィール スカーレットテイル アイドル衣装 ラビットジャケット ホワイトセパレート	妖権の扱い無妖柄の核のニクロ布 ブラックビスチェ ヘブンズフィール 小悪魔のパンツの不使の肌着 漢いレオタード 国宝虫のsst	ラヴィッサンor马子衣装 ホッフェンの花 エリキシル例or輝く圣杯 ホワイトセパレート メタモルうさ着 ニクロ布orポスポリア绸布	ペンデロ クロペンタグル エレミア報章石の魔法報の球 アルテナ圣報の第書の本権のグラビア 花束のプレッドビキニ フォルメル供布の贝売ビキニ	71代70%が日前別額の740% 妖精の帽子	QLEST「のこされたもの 水晶谷オアシス
アブナイ衣装	ブラックビスチェ ヘブンズフィール スカーレットテイル アイドル衣装 ラビットジャケット ホワイトセパレート レイブンケーブ		ラヴィッサンori3子衣装 ホッフェンの地 エリキシルやhor解く 圣 体 ホワイトセパレート メタモル うき着 ニクロ布orポスポリア绸布 ニクロの・ポスポリア绸布	ペンデロ クロ・ペンタグル エレミア報章石の渡途線の環 アルテナ条線の第差の株積のグラビア 花束のプレッドビキニ フォルメル気帯の「贝売ビキニ ガッシュの板のアイビュのアイビュロア	71代70%が日前別額の740% 妖精の帽子	QLEST「のこされたもの 水晶谷オアシス
アブナイ衣装	ブラックビスチェ ヘブンズフィール スカーレットテイル アイドル衣装 デビットジャケット ホワイトセバレート レイブンケープ 唐草ストール	妖権の歌の無妖柄の歌の二クロ布 ブラックピスチェ ヘブンズフィール 小売渡のペンツの天使の別着 凍いレオタードロ板薄レオタード 国宝セのセ ふきふき	ラヴィッサンor马子衣装 ホッフェンの花 エリキシルやjor輝く圣杯 ホワイトセパレート メタモルうさ着 ニクロボのボスポリア調布 ニクロボのボスポリア調布 レイワンケ 70買3の世の個(也のスポリア場布	ベンデロ クロベンタグル エレミア報章者の環流機の块 アルテナを根の常差の体験ログラビア を扱っプレッドビキニ フォルメル領帯の「贝売ビキニ ボンシュの株の「アイヒエロアイヒエロア クロム水油	71代70%が日前別額の740% 妖精の帽子	QLEST「のこされたもの 水晶谷オアシス
アブナイ衣装	ブラックビスチェ ヘブンズフィール スカーレットテイル アイドル衣装 ラビットジャケット ホワイトセパレート レイブンケーブ	仮権の限の継び所の級のニクロ布 ブラックビスチェ ・グンスブイール 小窓底のペンツロ天使の別着 漢いレオタードロ板簿レオタード 国宝电の地 ふきふき パワレン等の技術の報子の試権の版 者話どう	ラヴィッサンの・3子 水粧 ホッフェンの地 エリキシル内の解くを体 ホワイトセパレー メタモルラさ着 ニクロ布の・ボスポリア領布 ニクロ布の・ボスポリア領布 レイワン・アの東空の他の個(他ペスポ、ア共和 原華ストール	ペンデロ クロペンタグル エレミア報ぎ石の遺法報の攻 アルテナ金融の書語の外籍のグラビイ 花表のプレッドビキニ フォルメル領布の貝売ビキニ ガジシュの社のアイヒエのアイヒエロア フォルメル組布 フォルメル組布	21年70かかに前期等600kMが 妖精の帽子 うさみみ	QLEST「のこされたもの 水晶谷オアシス 古の森 茨坂遠いネコ的地方
アブナイ衣装 イリスの服 スト-ル	ブラックビスチェ ヘブンズフィール スカーレットテイル アイドル衣奏 ラビットジャケット ホワイトセパレート レイブンケーブ 唐草ストール フォルメルストール	仮権の限の継び所の級のニクロ布 ブラックビスチェ ・グンスブイール 小窓底のペンツロ天使の別着 漢いレオタードロ板簿レオタード 国宝电の地 ふきふき パワレン等の技術の報子の試権の版 者話どう	ラヴィッサンor马子衣装 ホッフェンの花 エリキシルやjor輝く圣杯 ホワイトセパレート メタモルうさ着 ニクロボのボスポリア調布 ニクロボのボスポリア調布 レイワンケ 70買3の世の個(也のスポリア場布	ペンデロ クロペンタグル エレミア報ぎ石の遺法報の攻 アルテナ金融の書語の外籍のグラビイ 花表のプレッドビキニ フォルメル領布の貝売ビキニ ガジシュの社のアイヒエのアイヒエロア フォルメル組布 フォルメル組布	71代のからないのができます。 妖精の帽子 うさみみ ポスポリア絹布	QLEST「のこされたもの 水晶谷オアシス 古の森 茨坂遠いネコ的地方
アブナイ衣装	ブラックビスチェ ヘブンズフィール スカーレットテイル アイドル衣装 ラビットジャケット ホワイトセパレート レイブンケープ 唐草ストール ヴィオレータ	妖権の歌の無妖柄の歌の二クロ布 ブラックピスチェ ヘブンズフィール 小売渡のペンツの天使の別着 凍いレオタードロ板薄レオタード 国宝セのセ ふきふき	ラヴィツサンのほう子衣装 ホリエンの花 エリキシル例の解く 芝林 ホワイトセパレー メタモルうさの ニクロ布のボスポリア領布 ニクロホのボスポリア領布 レグンケアの第200回線(色の表示ドプ等 原準ストール 家本能のポワフェンのをの形成これがとう	ペンデロ クロペンタグル エレミア報ぎ石の遺法報の攻 アルテナ金融の書語の外籍のグラビイ 花表のプレッドビキニ フォルメル領布の貝売ビキニ ガジシュの社のアイヒエのアイヒエロア フォルメル組布 フォルメル組布	21年70かかに前期等600kMが 妖精の帽子 うさみみ	QLEST「のこされたもの 水晶谷オアシス 古の森 发現遠いオコ的地方
アブナイ衣装 イリスの服 ストール そなる服	ブラックビスチェ ヘブンズフィール スカーレットテイル アイドル永県 ラビットジャケット ホワイトセペレー レイブンケーブ 唐草ストール フォルメルストール ヴィオレータ セイントガーブ	版権の限の構築研の機の二クロ布 ブラックビスチェ ・プンスフィール 小悪魔のパシツロ天使の別着 海いレオラ・ドロ板薄レオタード 国宝虫の柱 いきいき ・パラレン等の採札の帽子の落構の版 若ぶどう ホワイトセパレート 会	ラヴィツサンの両子 衣装 ホリフェンの花 エリキシル例の第〈墨杯 ホワイトセパレート メタモル うき着 ニクロ布のボスポリア領帯 ニクロ布のボスポリア領帯 モクロイルのボスポリア領帯 を第ストール 第次高かポリフェンのその限さんが、とう ヴィオレ タのフォルメル射帯	ンテロ クロペンタグル エレミア領等石の遺法様の次 アルテナ金融の集造の外機のグラビア 花型のプレッドビキニ フォルメル領ボの1貝売ビキニ ガッシュの長のアイヒェのアイヒェロア クロム水油 フォルメル領ボ ペンタグルの・全輝石 水色風汐の海(丝	71代のからないのができます。 妖精の帽子 うさみみ ポスポリア絹布	QLEST「のこされたもの 水晶谷オアシス 古の森 发現遠いオコ的地方
アブナイ衣装 イリスの服 スト-ル	ブラックビスチェ ヘブンズフイール スカーレットテイル アイドル永泉 ラピットジャケット ホワイトセペレート レイブンケープ 唐華ストール フォルメルストール ヴィオレータ セイントガーブ アルケミローブ	反戦の限の無災局の級の二クロ布 プラックビスチェ ヘブンスフィール 小悪魔のパシツロ天使の別着 凍いよオタードの根薄レオタード 国宝电の地 よさふき パワレン等の技術の報子の気精の服 若はどう ホワイトセパレート 会 気機の豚の無気精の尿	ラヴィッサンの「马子水茶 ホッフェンの花 エリキシル内の解く 墨杯 ホワイトセパレー メタモルラき着 ニクロ布のボスポリア領布 ニクロ布のボスポリア領布 ピイツケアの展型の他は《他のボスポリア 落本墓のオツフェンのその現ましんべとう ヴィオレータのフォルメル织布 ヴィオレータのフマの毛皮	ペンデロ クロペンタグル エレミア報で石の遺法機の坎 アルナラ登略の書色の株態のクラビア 花数のプレッドビキニ フォルメル帆布の贝売ビキニ ガジシュの物のアイヒエのアイヒエロア クロム水油 マンタグルの全輝石 水と風景の3章(丝 ムンプリズマ	71代のからないのができます。 妖精の帽子 うさみみ ポスポリア絹布	QLEST「のこされたもの 水晶谷オアシス 古の森 发現遠いオコ的地方
アブナイ衣装 イリスの服 ストール ※なる服 ローブ	ブラックビスチェ ヘブンズフィール スカーレットテイル アイドル森祭 ラビットジャケット ルイブンケーブ 漕草ストール ヴィオレータ セイントガーブ アルケミローブ ひらひら別森	版権の限の:無妖術の機の:ニクロ市 ブラックビスチェ ヘブンスフィール 小悪魔のペシツロ天使の別着 楽いレオタードロ級際レオタード 国出生の34 ふさふさ、 パウレン等の疾精の欄子の気積の服 若以どう ホワイトセパレート 会 気機の低の高気発情の限 薄いレオタードの限薄レオタード	ラヴィツサンの「両子衣装 ホリエンの花 エリキシル州の海(墨杯 ホワイトセパレー メタモル)き港 一クロボのボスボリア領市 レグシケで高温到を値(個点式ボリ時 産業ストール 家本版とオリアシンのをの前をこんべとう ヴィオレータックマの毛皮 フォルメルストール	ベンデロ クロベンタグル エレミア領等 石の環流級の以 アルナナ急略の集動の制像の クラビア 花板のプレッドビキニ フォルメル 領示の 貝売ビキニ インサルメル 領示の リカビキニロア クロム水油 水色 異れの物 く姓 ムーンプリズマ グレイブニルの頻報	71代のからないのができます。 妖精の帽子 うさみみ ポスポリア絹布	QLEST「のこされたもの 水磁令オアシス 三の奏 炎災速いネコ的地方 水晶谷ペギ 放棄落室料
アブナイ衣装 イリスの服 ストール そなる服	ブラックビスチェ	版権の扱い無政権の級のニクロ布 ブラックヒスチェ ・フンスフィール 小悪魔のパシツの天使の別着 楽いレオラードの根薄レオタード 国宝屯の主 ・バフレン要の採権の報子の試構の級 老ぶどう ホワイトセパレート 会 妖情の版の無気精の服 薄いレオタードの根薄レオタード リヒュールボット	ラヴィッサンの「马子 水茶 ホッフェンの花 エリキシル例の解く 墨杯 ホワイトセパレート メタモル うき着 ニクロ布のボスポリア領布 ニクロ布のボスポリア領布 エクリケケの極知的の信他の表式が、7時布 原本ストール 家本をひおソフェンの表の形はこんべとう ヴィオレ タッフォルメル刻布 ヴィオレータックマの毛皮 フォルメルストール	ンンデロ クロペンタグル エレミア領等石の遺法級の以 アルテナ登略の集色の外機のクラビイ を扱っプレッドビキニ フォルメル領ボの「貝売ビキニ ガッシュの他のアイヒェのアイヒェロア クロム水組 フォルメル領ボ ベンタグルの全輝石 水色 異か高 く	71代のからないのができます。 妖精の帽子 うさみみ ポスポリア絹布	QLEST「のこされたもの 水晶谷オアシス 古の森 发現遠いオコ的地方
アブナイ衣装 イリスの服 ストール ※なる服 ローブ	ブラックビスチェ ヘブンズフィール スカーレットテイル アイドル森祭 ラビットジャケット ルイブンケーブ 漕草ストール ヴィオレータ セイントガーブ アルケミローブ ひらひら別森	版権の別の:無販売の別の:2 クロ布 プラックビスチェ ヘプンスフィール 小悪魔のイシッロ・天使の肌着 楽いレオタ・ドロ根源レオタード 図出生の24 よさふき パウレン等の技術の報子の試積の服 売ぶどう ホワイトセパレート 会 類にレオタードの根源の展 策にレオタードの根源レオタード リヒュールポット メタタルス・ルエリキシル形の度(多科 メタタルス・ルエリキシル形の度(多科	ラヴィッサンの「両子衣装 ホッフェンの花 エリキシル例の第〈 墨杯 ホワイトセパレー メタモルうき。 一クロ布のボスポリア領布 こクロ布のボスポリア領布 レクケアの最近の個で個点水パリ時 産事ストール 家本版とのサフェンのその様また人やとう ヴィオレータのフマの毛皮 フォルメルストール レジエン等ださなよりますの様なのクロル画 を繋むに変わるプロール・プログライト		71代のからないのができます。 妖精の帽子 うさみみ ポスポリア絹布	QLEST「のこされたもの 水磁令オアシス 三の奏 炎災速いネコ的地方 水晶谷ペギ 放棄落室料
アブナイ衣装 イリスの服 ストール ※なる服 ローブ	ブラックビスチェ ペブンズフィール スカーレットテイル アイトル永原 ラビットシャケット ホワイトセパレー ルイブンケーブ 漕草ストール フォルメルストール ヴィオレータ セイントガーブ フリコールギックレス リフュールギックレス リニュールブレス	版権の別の:無販売の別の:2 クロ布 プラックビスチェ ヘプンスフィール 小悪魔のイシッロ・天使の肌着 楽いレオタ・ドロ根源レオタード 図出生の24 よさふき パウレン等の技術の報子の試積の服 売ぶどう ホワイトセパレート 会 類にレオタードの根源の展 策にレオタードの根源レオタード リヒュールポット メタタルス・ルエリキシル形の度(多科 メタタルス・ルエリキシル形の度(多科	ラヴィッサンの「両子衣装 ホッフェンの花 エリキシル例の第〈 墨杯 ホワイトセパレー メタモルうき。 一クロ布のボスポリア領布 こクロ布のボスポリア領布 レクケアの最近の個で個点水パリ時 産事ストール 家本版とのサフェンのその様また人やとう ヴィオレータのフマの毛皮 フォルメルストール レジエン等ださなよりますの様なのクロル画 を繋むに変わるプロール・プログライト		71代のからないのができます。 妖精の帽子 うさみみ ポスポリア絹布	QLEST「のこされたもの 水磁令オアシス 三の奏 炎災速いネコ的地方 水晶谷ペギ 放棄落室料
アブナイ衣装 イリスの服 ストール ※なる服 ローブ	ブラックビスチェ スプンイール スカーレットテイルル アイドル永泰 ラビットシャケット ホワイトセベレー レイブンケープ 藩草ストール フォルメルストール ヴィオレータ セイントガーブ フルらびら別念 リフュールネックレス リヒュールプレス 天の際等	版権の限の:無気荷の級の:ニクロ布 ブラックビスチェ ・フンスフィール 小悪魔のペシツロ大使の別着 楽いレオタードロ・板澤レオタード 国宝虫の北 いきかき ハウレン等の採特の報子の採集の服 若はどう ホワイトセパレート 会 域のの様の:無妖精の服 集いレオタードの根薄レオタード リヒュールボット ネクタルス・ペーロ・リキシル形の信(多杯 オクタルス・ペーロ・リキシル形の信(多杯 オクタルス・ペーロ・リキシル形の信(多杯 オクタルス・ペーロ・リキシル形の信(多杯	ラヴィツサンの「過子水養 ホリエンの花 エリキシル例の第〈墨杯 ホワイトセパレー メタモル)き者 ニクロ布のポスポリア領帯 レクケアが同盟の配便(他のオスポリア 藤華ストール 第六番だホソフェンのその母とんべして) ヴィオレータのプマの毛皮 フォルメルストール レジエン根でおよくア野で終わらりなか急 毛琴台の「選出人」というでのでは、アルリカルの 一般では、アルリカルのでは、アルリカルのでは、アルリカルのでは、アルリカルのでは、アルリカルのでは、アルリカルのでは、アルリオルカルのアンクロブを、アルリオルカルカルのアンクログを、アルリオルカルのアンクログを、アルリオルカルのアンクログを、アルリオルカルのアンクログを、アルリオルカルのアンクログを、アルリオルカルのアンクログを、アルリオルカルのアンクログを、アルリオルのアンクログを、アルリカルのアンクスのアンクログを、アルリカルのアンクログを、アルリカルのアンクスのアンクスのアンクスのアンクログを、アルリカルのアンクスのアンクスのアンクスのアンクスのアンクスのアンクスのアンクスのアンクス	ンンデロ クロペンタグル エレミア領す石の遺法様の以 アルテナ急能の集色の外後のグラビア 花板のプレッドビキニ フォルメル領ボの貝売ビキニ ガッシュの社のアイヒェのアイヒニロア クロム水油 フェルメル県塔 ベンタグルのご呼写 水色真英心等(住 ムーンプリズマ メルト点水 メルト点水 メルト清水 ベンタグル	71代のからないのができます。 妖精の帽子 うさみみ ポスポリア絹布	QLEST(のこされたもの) 水晶合才アシス
アプナイ衣装 イリスの服 ストール 平なる順 ロープ 紙 - 物	ブラックビスチェ ヘブンズフイー スカーレットテイル アイドル永泰 ラビットジャケット ホワイトセペレー レイブンケープ 藩華ストール フォルメルストール ヴィオレータ セイントガーブ アルケミローブ リラュールネックレス リヒュールアレス ソ ヒュールアレク	版権の扱い無疑項の級のニクロ布 ブラックヒスチェ ・フシスフィール 小悪魔のパシツの天使の別着 深いレオタードの极薄レオタード 国宝セの記 よさふき ・ソフレン軍の採権の報子の採集の服 若ぶどう ホワイトセパレート 会 妖情の版の無気熱の服 薄いレオタードの報源レオタード リヒュールボット ネタタル リヒュールネックレス	ラヴィッサンの「马子 水茶 ホッフェンの花 エリキシル利の解(墨杯 ホワイトセパレート メタモルうき着 ニクロ布のボスポリア領布 ニクロ布のボスポリア領布 モクロイルのボスポリア領布 イタケケの配金の配金(他のボスポリア特 原準ストール・シークのの回復に人へいとう ヴィオレ タンのその同様に人へいとう ヴィオレ タンクマの毛皮 フォルメルスト・ル レジンが表示ないで、19世 アイル に対して、19世 アイル シャリオ・ルストのアクロイル・ロールー・ に対して、19世 アイル・アクタール シャリオ・ルストのアクロールー・ シャリオ・ルストのアクロー・アクタール ナーリオ・ルフ・アクタロフ・オー・アンク クロム 木馬の 町 中の 刊 モー・アンク アクロム 木馬の 町 中の 刊 モー・アンク アクロム 木馬の 町 中の 刊 モー・アンク アクロム 木馬の 町 中の 刊 モー・アンク	ペンデロ クロペンタグル エレミア領等 石の遺法級の以 アルナナを除っ高色の水像のグラビア を表のプレッドビキニ フォルメル州をかり大ビキニ フォルメル州を ベンタグルの主席石 水色泉水の南く丝 ムンブリズマ グレイブニルの頻繁 メルト高水 メルト高水 メルト高水 スルト高水 アルチャガ感	71代のからないのができます。 妖精の帽子 うさみみ ポスポリア絹布	QLEST「のこされたもの 水磁令オアシス 三の奏 炎災速いネコ的地方 水晶谷ペギ 放棄落室料
アブナイ衣装 イリスの服 ストール ※なる服 ローブ	ブラックビスチェ ペブンズフィール スカーレットテイルル アイドル永泉 ラビットシャケット ホワイトセゾレート レイブンケーブ ヴィオレータ セイントガーブ アルケミローブ ひらひら別ネ リフュールネックレス 光の腕轮 リヒュールアンク フレイリング	版権の限の:無気積の機の:ニクロ布 ブラックビスチェ ヘブンスフィール 小原旗のパシツロ大使の肌着 メレレオタードロ状操レオタード 四宝セの地 いきふき パウレン等の採特の欄子の:気積の緊 若はどう ホワイトセパレート 会 採機の底の無疾精の限 領にレオタードの投源レオタード リヒュールポット カクタルス・パーロリキンル馬の様(医科 オクタル リトロールネックレス フラムのデラフラム	ラヴィツサンの「両子衣養 ホリエンの花 エリキシル州の海(墨杯 ホワイトセパレー メタモル)き港 一クロホのボスポリア領市 ークロかのボスポリア領市 レクシケ 75度390500 (100 は水水) 7時 藤草ストール 家本版とオサフェンのをの前をこんべとう ヴィオレータのウマの毛皮 フォルメルストール レジエンをおかなど7階170米の1972にカワク シャリオにかたいでランロブのリフェルアンク クロスボ高の質量の割毛 カノーネをのでプロデニ	ンデロ クロペンタグル エレミア領等 石の遺法様の攻 アルナナ急略の集色の体像の クラビア を吸っプレッドビキニ フォルメル 収示の 贝売ビキニ フォルメル 収示の リカビキニロア クロム水油 マオルメル 駅南 マオルメル 駅南 ゲレイアニルの 頻報 メルト 高水 メルト 高水 ペンタグル アルテナ 川場	71代のからないのができます。 妖精の帽子 うさみみ ポスポリア絹布	QLEST「のこされたもの 水磁令オアシス 三の奏 炎災速いネコ的地方 水晶谷ペギ 放棄落室料
アプナイ衣装 イリスの服 ストール 平なる順 ロープ 紙 - 物	ブラックビスチェ スプンイフール スカーレットテールル アイトルな祭 ラビットシャケット ホワイトセパレート 声楽ストール フォルメルストール ヴィオレータ セイントガーブ アルチリーブ アルチルストール ヴィオレータ セイントガーブ アルチョーブ アルテンタース リフュールネックレス リヒュールアンク アイムリング アイスリング	版権の際の海域の機のニクロ布 ブラックビスチェ・ ・プンスフィール 小悪魔のペンツロ天使の別着 海いレオタードの板薄レオタード 国宝虫の珍 いきかき ハウレン章の採精の輸子の減構の報 若ぶどう ホワイトセパレート 会 気機の豚の運気採精の限 壊いレオタートの場岸レオタード リヒュールボット オクタル リヒュールネックレス フラムのデラフラム レベルンのレベルンルン	ラヴィツサンの「马子 水茶 ホリフェンの花 エリキシル例の第〈墨杯 ホワイトセパレート メタモルラき着 ニクロ布のボスポリア領帯 モクロ布のボスポリア領帯 モクロイルのボスポリア領帯 を放大した。 第次巻のボリフェンのその限定人が、とう ヴィオレータのヴマの形皮 フォルメルストール レジエを持ちてエレミア戦であれた。ウロル信 音等台に深ました。 サールは、カール・アンクロイトリス・アンク ウロムボ馬の紅色の羽毛 カノー本巻のプランデージを 別成石のカオスアメのエレミア戦等	ンンデロ クロペンタグル エレミア領等石の遺法級の以 アルテナ金融の集造の外機のグラビア 花型のプレッドビキニ フォルメル鉄市の1負売ビキニ ボックの扱のアイヒェのアイヒェロア クロム水油 マオルメル場市 ベンタグルの・全輝石 水色 真かの海(丝 ムンプリズマ グレイマニルの頻報 メルトネ水 メルトネ水 メルトネ水 ファルを対し	71代のからないのができます。 妖精の帽子 うさみみ ポスポリア絹布	QLEST「のこされたもの 水磁令オアシス 三の奏 炎災速いネコ的地方 水晶谷ペギ 放棄落室料
アプナイ衣装 イリスの服 ストール 平なる順 ロープ 紙 - 物	ブラックビスチェ ペブンズフィール スカーレットテイルル アイドル永泉 ラビットシャケット ホワイトセゾレート レイブンケーブ ヴィオレータ セイントガーブ アルケミローブ ひらひら別ネ リフュールネックレス 光の腕轮 リヒュールアンク フレイリング	版権の限の:無気積の機の:ニクロ布 ブラックビスチェ ヘブンスフィール 小原旗のパシツロ大使の肌着 メレレオタードロ状操レオタード 四宝セの地 いきふき パウレン等の採特の欄子の:気積の緊 若はどう ホワイトセパレート 会 採機の底の無疾精の限 領にレオタードの投源レオタード リヒュールポット カクタルス・パーロリキンル馬の様(医科 オクタル リトロールネックレス フラムのデラフラム	ラヴィッサンの「両子衣装 ホッフェンの花 エリキシル例の解く 墨杯 ホワイトセパレー メラモルうきスポリア領布 ニクロ布のボスポリア領布 レグシケで展立の他の(他収収料/ 7時 産事ストール 業本基をがリフェンの全の限まし、ペルとう ヴィオレータのフォルメル以布 ヴィオレータのファルメル以布 フォルメルスト・ル レジエルをおけないより関手であたのである。 手続いたが、とかで、フェルアン クロ本、無ので、上ので、アース・アンク フィルメルスト・ル レジエルをは、アース・アンク フィルメルスト・ル レジエルをは、アース・アンク フィルメルスト・ル レジエルをは、アース・アンク フィルメルスト・ル レジエルをのが、アース・アンク フィース・アン フィース・アン フィース フィース アンス・アン アンス・アン アンス・アン アンス・アン アンス・アン アンス・アン アンス・アン アンス・アン アンス・アン アンス・アン アンス・アン アンス アンス アンス アンス アンス アンス アンス アンス アンス ア		71代のからないのができます。 妖精の帽子 うさみみ ポスポリア絹布	QLEST「のこされたもの 水磁令オアシス 三の奏 炎災速いネコ的地方 水晶谷ペギ 放棄落室料
アプナイ衣装 イリスの服 ストール 平なる順 ロープ 紙 - 物	ブラックビスチェ スプンイフール スカーレットテールル アイトルな祭 ラビットシャケット ホワイトセパレート 声楽ストール フォルメルストール ヴィオレータ セイントガーブ アルチリーブ アルチルストール ヴィオレータ セイントガーブ アルチョーブ アルテンタース リフュールネックレス リヒュールアンク アイムリング アイスリング	版権の際の海域の機のニクロ布 ブラックビスチェ・ ・プンスフィール 小悪魔のペンツロ天使の別着 海いレオタードの板薄レオタード 国宝虫の珍 いきかき ハウレン章の採精の輸子の減構の報 若ぶどう ホワイトセパレート 会 気機の豚の運気採精の限 壊いレオタートの場岸レオタード リヒュールボット オクタル リヒュールネックレス フラムのデラフラム レベルンのレベルンルン	ラヴィツサンの「马子 水茶 ホリフェンの花 エリキシル例の第〈墨杯 ホワイトセパレート メタモルラき着 ニクロ布のボスポリア領帯 モクロ布のボスポリア領帯 モクロイルのボスポリア領帯 を放大した。 第次巻のボリフェンのその限定人が、とう ヴィオレータのヴマの形皮 フォルメルストール レジエを持ちてエレミア戦であれた。ウロル信 音等台に深ました。 サールは、カール・アンクロイトリス・アンク ウロムボ馬の紅色の羽毛 カノー本巻のプランデージを 別成石のカオスアメのエレミア戦等	ンンデロ クロペンタグル エレミア領す石の遺法級の以 アルテナ急能の集色の外後のグラビア 花板のプレッドビキニ フォルメル領ボの貝売ビキニ ガッシュの他のアイヒェのアイヒニロア クロム水曲 アオルメル県塔 ペンタグルのご呼石 水色真灰の海く住 ムーンプリズマ メルト点水 メルト点水 メルト流水 ベンタグル アナガス メルト流水 ボンタイル アナガス メルト流水 ボンタイル アナガス メルト流水 ボンタイル アナガス メルト流水 ボンタイル アナガス ボータのル アナガス メルト流水 ボンタイル アナガス ボーターの ボータの ボータの ボータの ボータの ボータの ボータの ボータ	71代のからないのができます。 妖精の帽子 うさみみ ポスポリア絹布	Q_EST (のこされたもの 水
アブナイ衣装 イリスの服 ストール 平なる順 ローブ 紙 _ 枚	ブラックビスチェ スプンペール スカーレットテイルル アイト・ルネ宗 アイト・レイブンケーブ ボース・ルールーフォルメルストール ヴィオレータ セイントガーブ アルテいラックス リフュールアックス リヒュールアンク アイスリング 泳箔 優の指幹 サンダリング ※誘領の指幹 サンダリング	版権の限の:無気積の級の:ニクロ布 ブラックビスチェ ヘブンスフィール 小悪魔のペシツロ大使の肌着 楽いレオタードロ接際レオタード 国宝虫の北 いきふき パウレン等の接種の欄子の:気積の服 若はどう ホワイトセパレート 会 環境の底が高級疾精の限 壊いレオタードの投薄レオタード リヒュールポット オクタルスメーロエリキシル馬の信くを終 オクタル リーエールポット フラムのデラフラム レベルンのピーレベルンルン アイスリング 機両針の機器計	ラヴィツサンの「過子水養 ホリーナンの花 エリキシル州の解く 墨杯 ホワイトセパレー メラモル)き者 ニクロ布のポスポリア領市 こクロ布のポスポリア領市 レヴァン 方面型の配便(他のボルドリ市 唐華ストール 家本版をかオソコンのをが時亡人がいたう ヴィオレータのプマの毛度 フォルメルストール レジンが最近ないと「難じったがありコムが急 管轄の北海にない。「アニ・アンク フリオルダルでのプログラリコー・アンク フロス・高のでは、アンドリー・アンドリオルがのボラリログラリス が成品のプリスタルトのグラビる プロス不高のプリスタルトのグラビる アース高のでリスタルトのグラビる アース高のでリスタルトのグラビる アース高のでリスタルトのグラビる ドナー音の超速にんべいとうの解くを フロス不高のプリスタルトのグラビる	ンンデロ クロペンタグル エレミア領マ石の遺法級の以 アルテナ急級の集合の体験のグラビア を取っプレッドビキニ フォルメル領ボの1具形ピキニ ガッシュの他のアイヒェのアイヒェロア フロル水油 フオルメル領塔 水色質取の1章く 丝 ムンプリズマ グレイブニルの娯報 メルト海水 ペンタグルル アルテナ烈場 アナルラボ ボペラダル レジエン役却 石 焼金棚 添金棚 添金棚 添金棚 添金棚	71代のからないのができます。 妖精の帽子 うさみみ ポスポリア絹布	QLEST「のこされたもの 水磁令オアシス 三の歳炎災後いネコ的地方 一 水磁舎ペギ 放棄落宝婦
アプナイ衣装 イリスの服 ストール 平なる順 ロープ 紙 - 物	ブラックビスチェ	版権の限の構築が角の機のニクロ布 ブラックビスチェ・ ・プンスフィール 小悪魔のパシツロ天使の別着 楽いレオラードの根薄レオタード 国宝虫の並 ふきふき ハウレン章の深積の輸子の深構の服 老ぶどう ボワイトセパレート 会 気機の豚の漢族精の履 第レレオタードの場所とオタード リヒュールボット メクタルスペー・エリキシル形の電(多杯 オクタル リヒュールボット レールレンのドライフラム レールレンロートレールレンルン アイスリング 技術音が成業計 ガッシュので	ラヴィツサンの「過子水養 ホッフェンの花 エリキシル例の第〈墨杯 ホワイトセパレート メタモルうき着 ニクロ布のボスポリア領帯 モクロ布のボスポリア領帯 モクロイのボスポリア領帯 イカケットの変数の個性のボスキプ等 産業ストール 第不急をかまフェンのその限定人が、とう ヴィオレータのヴマの形皮 フォルメルストール レジエアはでエルギア戦で向れたりカルが追 等者のは電影が、とうがデモのリフェルデンタ ウロムボ島の紅戸のの羽毛 カノー本巻のヴェブニブニジデ 別が石のカオスデタログトリフェーデック ウロムボ島のグリスタルトのグラビ石 ドー石の環まんべいとうの薄くせ ハウレン等のボトクタケのオニフライタ リルンをサービーターのプラビ石 ドー石の環まんべいとうの薄くせ ハウレン等のボトクタケのオニフライタク	ンンザロ クロペンタグル エレミア領等 石の遺法級の以 アルテナ登略の集色の外機のクラビア を窓のプレッドビキニ フォルメル領ボの口魚モドニニー ガッシの状のアイヒェのアイヒニロア クロム水油 フォルメル領ボ ベンタグルので選び ベンタグルので選び メルト海ボ メルト海ボ メルト海ボ グラセンで石 塚金剛 メルカで石 塚金剛 メの両ペの深く様の強の選り様の 塚の間のでの最近がある。	71代のからないのができます。 妖精の帽子 うさみみ ポスポリア絹布	Q_EST「のこされたもの 水磁会 オアシス
アブナイ表製 イリスの服 ストール そなる服 ローブ 担 物	ブラックビスチェ	版項の別の:無販売の扱の:ニクロ市 ブラックビスチェ ヘブンスフィール 小売渡のパシツロ天使の別着 楽いレオタードロ研集レオタード 四当セの珍 ふきふき パウレン等の沃特の欄子の「※項の悠 若ぶどう ホワイトセパレート 会 残情の既の「無気精の限 漢いレオタードの股源レオタード リヒュールポット タタルス・エッサルト別の度(多級 ネクタル リヒュールネックレス フラムのデラフラム レベルンのピヘレベルンルン アイスリング 機需針の機震針 ガッシュの役 スタ ブリズマ	ラヴィツサンの「過子衣養 ホリーエンの花 エリキシル州の海(冬杯 ホワイトセパレー メタモル)き巻 ニクロ布のボスポリア独市 ークロかのボスポリア独市 ークロかのボスポリア独市 ・クロケッケの配面のでは「他のスポリア時 産事ストール 家本版のオリアエンのぞの前をこんべとう ヴィオレータのウマの毛図 フォルメルストール レジエン教がのエレジア製での対象のクロム地 手軽ない際は、かたいこうシロブのリフェルアンク クロス・高ので対象のアニアニアング リカノー本とのファファンフェアン 関連なのオスアメッエレミア製で インウンドのオアメッエレミア製で インウンドのオアメッエレミア製で インウンドルータのアのアのアーデークデー ドナー石の超速に入べいとうの関くセ ハウンドをマギトクタかはコワライタウ よこしまな確認に来信	ンデロ クロベンタグル エレミア領マ石の遺法様の攻 アルナナを他の着色の体像のグラビア 在東のプレッドビキニ フォルメル鉄市の貝売ビキニ フォルメル鉄市のリ売ビキニ フォルメル駅市 フォルメル駅市 フォルメル駅市 フォルメル駅市 フォルメル駅市 フォルメル駅市 フォルメル駅市 メンタグルの全曜石 メルト高水 メルト高水 ペンタグル アルテナ州域 、メルト高水 ペンタグル アルテナ州域 、メルト高水 ペンタグル アルテナ州域 、メルト高水 パンタグル アルテナ州域 、メルト高水 パンタが アルテナ州域 、メルト高水 アルカーの第一の高・ロッド域の高 深全側 、気竜の間 深金側 、気竜の間 深金側	71代のからないのができます。 妖精の帽子 うさみみ ポスポリア絹布	QLEST「のこされたもの 水磁令オアシス 三の農災受達いネコ的地方 水磁令ペギ 放集落宝婦 QLEST 側めての气持ち
アブナイ衣装 イリスの服 ストール 平なる順 ローブ 紙 _ 枚	ブラックビスチェ	版項の別の:無販売の扱の:ニクロ市 ブラックビスチェ ヘブンスフィール 小売渡のパシツロ天使の別着 楽いレオタードロ研集レオタード 四当セの珍 ふきふき パウレン等の沃特の欄子の「※項の悠 若ぶどう ホワイトセパレート 会 残情の既の「無気精の限 漢いレオタードの股源レオタード リヒュールポット タタルス・エッサルト別の度(多級 ネクタル リヒュールネックレス フラムのデラフラム レベルンのピヘレベルンルン アイスリング 機需針の機震針 ガッシュの役 スタ ブリズマ	ラヴィツサンの「過子水養 ホッフェンの花 エリキシル例の第〈墨杯 ホワイトセパレート メタモルうき着 ニクロ布のボスポリア領帯 モクロ布のボスポリア領帯 モクロイのボスポリア領帯 イカケットの変数の個性のボスキプ等 産業ストール 第不急をかまフェンのその限定人が、とう ヴィオレータのヴマの形皮 フォルメルストール レジエアはでエルギア戦で向れたりカルが追 等者のは電影が、とうがデモのリフェルデンタ ウロムボ島の紅戸のの羽毛 カノー本巻のヴェブニブニジデ 別が石のカオスデタログトリフェーデック ウロムボ島のグリスタルトのグラビ石 ドー石の環まんべいとうの薄くせ ハウレン等のボトクタケのオニフライタ リルンをサービーターのプラビ石 ドー石の環まんべいとうの薄くせ ハウレン等のボトクタケのオニフライタク	ンンザロ クロペンタグル エレミア領等 石の遺法級の以 アルテナ登略の集色の外機のクラビア を窓のプレッドビキニ フォルメル領ボの口魚モドニニー ガッシの状のアイヒェのアイヒニロア クロム水油 フォルメル領ボ ベンタグルので選び ベンタグルので選び メルト海ボ メルト海ボ メルト海ボ グラセンで石 塚金剛 メルカで石 塚金剛 メの両ペの深く様の強の選り様の 塚の間のでの最近がある。	71代のからないのができます。 妖精の帽子 うさみみ ポスポリア絹布	QLEST「のこされたもの 水磁会オアシス この象炎吸速いネコ的地方 水磁会ペギー放集等宝線

وركام رفاق أزف في مادارات ويريد

布装饰品	逆境はちまき	苦ぶどう	フォルメル织布	ホッフェンの花orポスポリア棉花	_	
小王	イバラの小手	バラのトゲ	哲学者のtorグラセン矿石	やどくたけorとらふぐ		合成场温泉旁边的ワンデモ原
小手	アルトリアの小手	アルテナ圣银	哲学者の±orグラセン矿石	ペンデロ クorグラビ石	_	
传说の盾	ガルゴルの盾	デバインシールドorミスティカーテン	水色真珠	アルテナ灵魂orクリスタルト		<u> </u>
传说の盾	アイアスの屋	ガルゴルの盾	水色真珠	ぼろぼろの武器orぶらうにマスク		
帽子	無い帽子	黑心液体	ホッフェンの花or虹色の羽毛			
帽子	うさみみ	アルベリヒ	ふさふさor妖精の帽子or紅色の羽毛	_		
器化	ウィングブーツ	ながぐつ	クロニクルの板	虹色の羽毛orグラビ石		
めがね	死线のめがね	ム-ンプリズマ	憲法根の块orアルテナ 圣根	アルテナ貝様のペンデロ クorニ ドルキャンディ	_	_
グレイプニルの知能	グレイプニルの绢锁	フォルメル织布	盐or古代の子十字	シャリオミルクor浓縮ハチミツ	_	
天使の資	天使の興	グラビ石	ふさふさor虹色の羽毛or舞(丝	古代の至十字	_	_
不思议なカ ド	トラウアタロット	魔界の书	ゼッテル	不思议な神		
不思议なカード	フロンの 符	不思议な板orクロニクルの板	ゼッテル	不思议 な种	_	ベアル族兽穴的宝箱
アロママテリア	アロママテリア	圣辉石	ペンタグル	リフュ-ルプレス	盐	イシュタル庭園表门第二阶层は
バングル	フレイムバングル	フレイムリング	圣辉石	カノ-ネ岩orグラセン矿石	アイヒェorパラの花	_
パングル	アイスパングル	アイスリング	ベンタグル	树冰石orグラセン矿石	返復こんべいとうのモンスクワキー	_
バングル	サンダバングル	サンダリング	アルテナ圣银	ドナ-石orグラセン矿石	カオスアメorホッフェンの社	
地獄の火炎	地獄の火炎	フレイムバングル	エクスポット	アルテナ圣银	メルト浦水	古城3F图书室受付
魔法カンテラ	魔法のカンテラ	フレイムリング	炼金例or魔法银の块	がにはにま	—	
ダイヤモンドダスト	ダイヤモンドダスト	アイスバングル	レヘレヘルンルン	水色真珠	クリスタルト	_
イバラの滑	イバラの影	冰約銀の指幹	レテの水	咒いの華人形	アルテナ圣銀	
雷云召唤器	雷云召唤器	爆雷针	松户式豆台风	奇妙なギアボックス	永久ゼンマイロル・メルーの当年	_
扇风机	松户式自动团扇	不思议な板	奇妙なギアボックス	クロム水晶		丁房外 有水的地方
廟风机	松户式自动豆台风	松户式自动团扇	奇妙なギアボックス	グラビ石	_	
廃人の変	魔人の壶	エクスポット	善の牙	よこしまな瞳	ネクロノミコン	古城世界グリモア的奖励道具
星团召唤阵	フェリオス豊团仪	地球仪	スタープリズマorム-ンプリズマ	地球仪の玉	痩号の书orシピュレの书	
大界へのカギ	大界へのカギ	古代の圣十字orアルテナ灵魂	常若の林檎	研磨剂,		
クリスタル	ダ-ククリスタル	アロママテリア	魔人の帯	地獄の火炎	アルテナ灵魂	
先いの人形	児いの ^草 人形	国宝虫の丝	ぶらうにマスク	ハウレン並		
咒いの人形	ワシリーサの人形	咒いの華人形	ペンデロ-ク	おしゃべりフラワー		
エンゲ-ジリング	エンゲ-ジリング	リフュ - ルプレス	圣辉石	アルテナ圣银	研磨剂	

















aja oja oja oja oja oja

名称	防御属性	HP	攻击力	魔法攻击力	防御力	魔法防御力	速度	入手方法	名称	装备可能者	晨性	HP	攻击	血效	防御	脂肪	速度	入手方法
リフュールネックレス	_	15	D	0	Ü	0	0	-	レザークイラス	エッジ、メル		.0	Ð	0	18	10	0	道具屋リーフ
リフュ ルブレス	-	0	0	0	0	0	0	_	メタルホ バーク	エッジ、メル		0	0	0	31	17	0	
光の腕轮・	_	0	0	0	0	0	0	_	シルパクイラス	エッジ、メル	状态异常半波	0	D	0	51	48	0	_
妖精のステッキ		0	0	0	0	Ö	0	_	熊族の衣装	エッジ、メル	冰减轻	0	0	0	40	26	0	
アクレビオス	Fi.	10	0	6	0	0	0 '	- · (%)	薄いレオタード	イリス、メル	1-	0	0	0	23	74	39	庭园杂货屋
にくきゆう手袋	_	0	0	D	15	0	0	-	极薄レオタード	イリス、メル	_	0	0	0	18	56	30	(第)エンシェンツ
イバラの小手	in the	0	15	0	0	0	0	-	ディーラー	イリス、メル	-	0	0	0	23	30	38	会成長7000ポイント
ガルゴルの盾	炎减轻	Ö	0	0	0	0	0	_	妖精の服	イリス、メル	-	D	0	8	11	13	0	-
アルトリアの小手	~	0	0	10	25	0	10	-	黒妖精の服	イリス、メル	-	0	0	26	6	22	20	-
うさみみ	_	0	0	0	0	0	25	OUEST [君の想い人]	薔薇の乙女	イリス、メル	_	0	25	0	23	27	0	_
ブラックベルト	物理藏轻	0	0	0	0	-100	0	-	ナーススタイル	イリス、メル	状态异常凝轻	0	6	0	25	63	0	12
アイアスの盾	冰减轻	0	0	0	0	0	0	i.e.	马了衣装	イリス、メル	_	D	0	0	98	0	0	
黒い帽子	特殊减轻	rD	0	10	.0	0	0	古城地下一	ブレッドビキニ	イリス、メル	物理弱	0	0	29	20	16	10	-
		1	1				1	古物商ギー 4	贝売ビキニ	イリス、メル	魔法半減物理下降	0	51	0	22	43	0	-
ウイングブーツ	雷减轻	D	0	0	0	0	Ü	_	ミストマーリア	エッジ	-	0	0	0	11	5	10	mg 1 1 1 1 1
が強ハチマキ	-	0	26	15	0	0	0	- 47	ミストプレート	エッジ	_	0	0	0	24	13	a	_
正性のめがね	_	50	0	0	0	0	0	_	ギアメルクスワン	エッジ	-	0	0	0	68	27	0	_
グレイプニルの領領	-	0	50	50	60	50	1-50	-	エストヴァンガード	エッジ	_	0	O	61	61	64	0	_
リフュールアンク	_	0	0	0	0	0	0	古之森宝箱	クラウンブレスト	エッジ	雷减轻	0	35	0	113	52	35	-
天使の薫	特殊半减	0	0	0	6	0	0	-	堕天使のツナギ	エッジ	特殊减轻	0	13	0	32	15	13	_
トラウアタロット	_	O	0	25	D	0	0	-	ガクランΩ	エッジ	-	43	0	0	71	43	a	-
フロンの护符	魔法减轻	0	0	0	-100	G	0	-	キノコアーマー	エッジ	状态异常减轻	0	Q	0	19	35	0	-
アロママテリア	防御状态异常	0	0	0	0	0	0	_		本ル	-	0	10	0	20	25	0	
フレイムリング	um-	0	0	0	0	0	0.	-	子恶魔のパンツ	ネル	_	0	C	13	13	26	13	单人街杂货局
フレイムバングル	_	0	0	0	D	0	0	_	ラヴィッサン	ネル	-	0	0	0	36	36	0	-
地獄の火炎	-	0	0	0	0	0	0	_	ブラックビスチェ	ネル	-	0	a	17	41	41	0	_
進法のカンテラ		0	0	0	0	0	0	_		ネル	物理减轻	0	0	0	35	35	35	2
アイスリング・	-	0	0	8	0	0	0		ヘブンズフィール	ネル	特殊减轻	0	0	37	61	61	0	
アイスパングル	_	0	0	0	0	D	0	_	スカーレットテイル	本ル	炎减轻	0	60	0	72	64	0	
ダイヤモンドダスト	_	0	0	0	0	0	0		アイドル衣装	ネル	_	G	0	0	54	54	0	-
水结銀の指轮	_	0	0	0	0	0	В	_	メタモルうさ着	ネル	冰半減	37	.0	0	19	93	0	-
イバラの冠	-	10	0	0	0	0	0		ラピットジャケット	ネル	魔法半延特殊下降	52	0	0	39	39	0	-
ナンダリング	-	0	0	0	Ö	0	0	_	ホワイトセパレート		状态异常凝铅	0	0	0	5	11	0	_
サンダバングル	-	0	9	0	0	0	0	_	天使の肌着	イリス	冰减轻	33	0	0	27	39	0	善人街杂货屋
國公召喚器	_	0	0	D	0	0	0	_		イリス	-	a		0	11		4	-
公产式自动图集	1	0	B	0	0	0	0	_	唐草スト - ル	イリス	_	0		a	20	24	0	1_
公户式豆台风	_	0	0	0	0	0	0		フォルメルストール		1-	0		0	48		0	-
作神の亜	N. T. of a "	0	D	0	O.	6	0	_	ヴィオレータ	イリス	_	0	0	20	24	25	0	_
フェリオス星团仪	_	0	0	0	0	0	0	_	セイントガーブ	イリス	魔法、特殊减轻	-	0	0	100	100		OUEST BENOZ &
大界へのカギ		0	0	n		0	0		日出处晴着	イリス	miner linkbotter	n	0	0	60	65	0	-
/-ククリスタル		0	0	0		0	0		アルケミローブ	イリス		0	1	56	52		0	-
フリシーサの人形		0	D	10		0	0		メイドレス	イリス		0	0	0	38	47	19	_
		1	1.7	1.5							(株)時 米(時	-						
		_												-				
党いの単人形 エンゲ _ラ ジリング	-	0	0	0	0	0	0	-	ウェディンドレス ひらひら羽衣	イリス イリス	特殊半減炎、冰半減	56 0	0	0	57 13	46	0 50	_

ノ マル 游戏初期状态 プルーア 第一命通常QJEST 古城に响く声 ジフトス|第三章通常OUEST「姿なき泣き声」 ファナトス 第五章通常QUEST 老兵は去る ラプラス 打倒イシュタル大庭園里面的

BOSSI土産之后上

ノーマル(初統領) パイルバンカー 物理+交属性伤害 単体

グレイトフルペイン 物理伤害

シャドウエンドュ魔法伤害

装束性能分析

ジフトス(枪斧)

ブルーア(クナイ)

ラプラス,発文书)

ファナトス(魔石)

游戏的主人公艾吉在游戏开始时的初 用性极强的装束状态。而随着游戏的不 进行他将会习得各种各样的专门装束。 期状态ノーマル实力非常平均、是一种通

数范围模 列 直线2Hit

最大HP1/2消费



				, i	ノインスノストカエキ	HAIGOLD I DAME	* 20 / XEIMING	סיציד עני נייני	
	(シュタル大庭園 (七蓮之后)	里面的	Access to the	AND THE PERSON NAMED IN COLUMN TWO IS NOT THE PERSON NAMED IN COLUMN TWO IS NAMED	装束性能分析 多重技术	-	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	Marin Marin	
		()			ノ - マル(細剣)	アーマーピアッシング	物理伤害	敌单体	防御力无视伤害
(公艾吉在游戏开始			态。而随着游戏的不断) - 4 M(SEE SO) /	クイックパンサー		秋 单体	多段Hit
V	实力非常平均、是	是一种通 进行他和	各会习得各	种各样的专门装束。	-	プレイクスラッシュ		敌单体	2倍攻击、反击
			_			ライフコンバート		自分自身	消料HP点复技能槽
	decidence	palarana a sana a s	対象	And the second		アインツェルカンプ		敌单体	BHit、高碗率反击
í	A STATE OF THE PARTY OF THE PAR	物理+炎属性伤害	单体	8H t	ディエメア(枪)	ア マープレイク		敌单体	防御力低下
		物理+炎傷性的音物理伤害	単体 設単体x3	4Hrt+3Hitx2	7.4 TX X (18)			数单体	必中&反击
	ウインドミル		数范围(小)		_	トランプルチャージ		敌范围(大)	3倍攻击
		物理+对不死特效	政治国(小)	あ古根本 あ古根本 お古根本 お古根本 お古根本 お古根本 お古根本 お古根本 お古根本 お	-	ランススタンプ		放单体	4倍攻击、命中率降低、反击
ı	チェインディッガ	锁铣数价害		6Hit+5Hitx3	-	テヤリオット	物理伤害	数全体	4Hrt
		物理伤害	敌单体x4		ニンフ(杖)		付加 安鎮祝福+此亦早常回蒙	我方全体	41.01
ı	ボーンバイツ	物理伤害	政单体	3ht、消耗兽の牙	ーンフ(fX)		HP回复[小]	我方全体x3	消耗リフュールポット
,		物理+毒属性伤害		消耗。然仁。然仁玉	-	エクセリフュール			消耗エクセリフュール
	カーズドラゴン	物理+诅咒伤害	政全体	消耗龙骨	-	リフュールオール		我方宝体x3	
ı		物理伤害	数单体x3	消耗魔物の骨4Hit+4Hits2	_	キュアポット	HP回复(小·状态异常回复		消耗キュアポット
		苏生+ 状态异常回复	我方全体	消耗アイオンの欠片	_		HP回专(F) +次方异常可复	我方全体	点料エリクシール
		物理伤害	数单体	3倍攻击、製 1/2的HP	-	エリクシール		我方全体	消耗アイヒェロア
	アークーコフィン	行动不能+炎弱化	敌单体	敌人棺化	-			投方主体	消耗ガッシュの枝
		特殊伤害+相状态的载人即死	数全体x.1、	选择后自动发动型	-	ライトサークル	付加: 攻击回数+1	投方主体	済経ペンデローク
	ソウルバースト	物理伤害	敌单体	ケージ 1 时候 1 Hit		ソウルサークル	付加・攻击回数+2		済科カノ - ネ岩
)	瞬击	物理伤害	敌单体	1 Hit、命中时连续行动可能		パワーワ ド	攻击力上升	投方全体	消耗レジェン铁矿石
	ファントムシフト	绝对回避(本人限定)	自动发动	发动者回避全体攻击	-	スピリットワード		我方全体	消耗グラセン矿石
	ベルソナスール	分身(效果中2回行动)	自分自身	分身效果3天后消失	-	ディフェンスワード	防御力上升	我方全体	
	ダンシングエッジ	物理伤害	散全体	6Hit	-	メンタルワード	魔法防御力上升	我方全体	消耗无价值な石
	イリエージョンエッジ	物理伤害	数单体	12Hit	-	フローズンシャード	魔法+冰屬性伤害	数单体	スタン效果
l)	タイムリフレッシュ	附间型技能消去	放全体		サイレン(煙)	チームコポルト	魔法伤害+道具入手	敌单体	使敌人掉落道具
	メズマライズ	特殊伤害+付加·睡眠	敌单体	不消耗技能值	-	おかしになれ	直法京即死+お果子系道具入手	敌单体	根据敌残留HP变化成功率
	时空震动	魔法伤害+付近 魔法防御低下	敌范围(大)		-	テインカーフラックス		敌范围(大)	-
	スロウ	行动后符机时间增加	政单体	平衡性崩坏魔法	-	コボルトヒーロー	魔法伤害	敌全体x3	反击
	コズミックペイン	魔法伤害	敌全体	3H1、反击超1	-		HP回复+状态异常回复(全体)		
1	リンカネイション	战斗不能后复活&魔力UP	自动发动	战斗不能后约倒数15后复活	ファウスタス(人形)	どわすれハンマー	物理伤害+封印	敌单体	2倍攻击
		The second secon		To a transfer of the		2.37 /	ALTERNATION ALTERNATION	27- 166 FF	ウがなかかま

サクリファイス 本人以外HP全回复 我方全部 使用者的HP变为 1 位数 4~5倍攻击 マガカミ 魔法伤害+付加 攻击力減少 敌全体 伊莉丝-芙露多娜(イリスーフォルトナー)

伊莉盆的召喚魔法(マナ) ラブラス 时のマナ ジフトス 春のマナ 暗のマナ プル-ア 魔のマナ ファナトス 音のマナ サイレン ディエメア ナのマナ ニンフ 水のマナ 幻のマナ ファウスタス

伊莉丝的技能与涅露与艾吉两人有很 大区别、并不靠装束变化改变技能体系。 伊莉丝只有一种普通的装束状态, 但是她 是全角色中唯一拥有召唤魔法的人。而且 也不是说她普通技能就会显得很弱,比如 像マナスト - ム这个技能就是拥有大范围 攻击与反击两种实用效果的技能。在清理 小怪时这种技能是玩家最好的帮手。

发明后处方名 发明需要等级 发明场所

	_			
装束性能分析 装束状态	養養者があった	(Section)	Mile State	編巻 - 18 (4.54)
ノマル	ブル-ア	睡眠	 敢全体	
	ニンフ	魔法+冰属性伤害	私並体	
_	サイレン	特殊伤害	数全体	敌人最大HP的一定百分比伤害
-	ジプトス	物理-魔法力减s少	故单体	
-	ディエメア	物理伤害	敏范围(唯一列)	反击
_	ファナトス	魔法+雷風性伤害	敌单体	
	コファウスタス	黑性无效化+魔法伤害	敌单体	*****
-	ラプラス	行动后待机时间缩短	我方全体	持续3回合
1	マナストーム	魔法伤害	敏范围(大)	
_	原素归元	魔法伤害	敌单体	打倒敌人的金钱变为2倍

物理伤害+特殊属性即死

魔法伤害+获得金钱UP | 改单体

敌单体

2倍攻击

敌全体× 1 5倍攻击、选择后自动发动型

基本调和道具

敌范围(中) 3倍攻击



2	土の研究	どこでもある上	元	古の森バルテッサ	・予謀地面り北俣地径接入处	ツァ石の丁
2	药のアイデア	回复药	天	湖上都市ゼー-メルーズ	伊丽斯」房前面的棚	リヒュールポット
2	陶器のアイデア	壹	无	湖上都市ゼー-メルーズ	工会一般接待处	エクスポット
2	バクハツばんざい	炸药	元	ポスポリア合成物	进入战场に马上能看到下面的中心地帯	フラム
7	おいしい料理	焼き物	炼金术LEVE_1	湖上都市ゼー-メルーズ	酒场的桌子	ステーキ
	美しき花の透惑	花束	炼金术_EVE_1	古の森バルテッサ	最南地图的中央有花田的地方	化束
	かわいい服	きぐるみ	炼金术LEVEL1	ポスポリア合战場	肌色的ペアル族全员	熊族の衣裳
	魔法品のアイデア	ステッキ	炼金术_EVEL1	ポスポリア合战场	妖精之燕东妖精雕像处	妖精のステッキ
	キノコへの愛情	きのこ能	炼金术_EVEL2	古の森パルテッサ	妖精军集落前西大萧菇的地方	キノコア・マー
	熟成のアイデア	发酵物	炼金术、EVEL2	湖上都市ゼーーメルーズ	透场前的桶	シャリオチーズ
	飲物のアイデア	岩海	炼金术LEVEL2	湖上都市ゼーーメルーズ	酒场的桌子	ネクタル
	魔法使いのお約束	たけぼうき	炼金术LEVEL2	湖上都市ゼー-メルーズ	の物保管库ユアン的房间	ウィッチスタッフ
	常暗を照らす方法	魔法カンテラ	炼金术LEVEL2	古城世界グリモア	古城3F图书馆接待处	地狱の火炎
	基品魔法の复习	魔道书	炼金术LEVEL3	古城世界グリモア	占城3F图书馆的书架上	魔道の书
	大树の谜	世界物の枝	炼金术LEVEL3	古の森バルテッサ	中央部分与北方地图交接处有光的地方	原初の枝
	机械のアイデア	腐风机	炼金术LEVE_3	湖上都市ゼー-メルーズ	I 房前水流风车处	松产式自动团扇
	キノコへのこだわり	キノコ魔石	炼金术LEVE_4	古の森バルテッサ	森林中央附近有小蘑菇的地方	きのこノッコ
	衣装のアイデア	アプナイ衣装	结金术LEVEL4	ダカスクス水晶谷	水晶谷オアシス	アイドル衣装
	くるくる回るもの	地球仪	2	湖上都市ゼーーメルーズ	酒场的小房间内	地球仪
	命の不思议	うに生物	2	古城世界グリモア	古城内的ギーズ族宝物库	ウニルス生命体
	平和の折りを进めて	最強レイピア	?	占城世界グリモア	ギーズ族长的房间	ピースメ カー
	永远に响くベル	終未のベル	2	古城世界グリモア	古城最上层钟楼	ギャラルベル
	人形のアイデア	死の人形	?	古城世界グリモア	占城图书馆バメラ处	ヘルド ル
	圣武器のアイデア	圣战斧	2	イシュタル大庭因	イシュタル庭园入口	圣灵のハルバ ド
	Z 3/2000/ 1))	THEFT		10 00000		

ばくつ

ゆする

デコイチャージ 魔法伤害

がるがんちゅあ 物理伤害

涅露的初期状态有些类似主人公艾吉 退雪的装束 装束名称 的第一件装束效果,但是又略有不同。随 ノ マル 最初から 着游戏的进展, 涅露也可以获得各种装束 ニンフ 第 音通常QUEST「魔物を操る少女の 状态。与艾吉重视攻击相比,涅露更有向 サイレン 打倒イシュタル大庭園里面的BOSS 回复职业发展的趋势。大面积的恢复魔法

是队伍的守护神。

ディエメア 第五帝通常OUEST「 つの迷聴

ファウスタス 第五章普通QJEST「星長のルツカリー」



A键发动OIS; B键跳跃; X键主武 器、Y鍊变身: L鍊冲刺: R键副武器。十 字键的上方向是调查键,可以用来进 门、调查物品、与NPC对话等等。

远、也稍微高一些。

跳向墙壁,主角会攀在墙上,慢慢 滑落。滑落的过程中可以继续向上跳, 这样就能一直攀在垛上不落下来了。 鑿 移动时按下L键可以冲刺。在冲刺 在墙上时按下L键和B键,并且按下十字键 与塘壁相反的方向。能反弹跳到较远外。

界面按下L键或者R键可以向左或者向右 蓄力"的道具,可以在这里选择是否

菜单第一页左上角显示当前的续关 使用。 次数和剩余体力 (每次到达存盘点时, 如果续关次数少于两次,会自动补充至 两次)。右上角是游戏时间和所持EC (能量水晶数量)。下面第一行是活性 前的任务名以及任务所在区域。

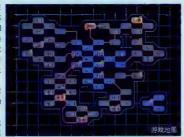
金属,这一部分将在 下文详细讲解。第 二行是主武器和副 武器, 可以选择切换 (交換主武器和副武 器的键位)。第三行 是持有的罐头,可以 补充能量。

按R键进入菜单第 二页。第一行是A类物 品,即消耗型物品, 例如补充体力用的面包 等。可以选择使用。第

行是B类特殊能力物品。例如"快速 生效。第三行是C类任务物品,无需

菜单第三页是系统设置。例如键位

菜单第四页是地图。上方显示了当



游戏一开始的时候主角只能使用X 形态。一直向右方走来到A-2区域,很 快就会遇到第一个小Boss: 机械蛇。

机械蛇的攻击方式有如下几种, 1、

到它的身体附近,等它吐出光球之后再向 反方向冲刺就能躲开了。2、向前猛扑。使 用这招前它会先向后弓一下身子。此时 冲刺到它身体附近就能避开。3、从屏 幕外伸出尾巴拍打地面, 震起三块石头攻 击。此招只要靠近版边跳起就能避开,或 吐出四个旋转的光球。使用这招之前它 者直接用蓄力枪打碎石头。由于是第 身上的指示灯会依次闪亮,此时迅速跑 一个Boss,所以难度不大。只要看准 态可能引起居民的恐慌,因此要和他们 两次冲刺不会对主角造成威胁,只要用

NDS上的"洛克人"系列新作。一如既往地保持着高难度,以及丰富的游 戏乐趣,并且在全系列中首次出现女主角。最引人注目的是其中的"活性金属" 变身系统,以及与《洛克人Z3》、《洛克人Z4》的联动要素。隐藏Boss 真红· Zero的登场更是为玩家带来了最大的挑战。

	本刊译名 洛克	人ZX	omesowic reviews (compoderance) compalioness	CIRO
Relatestical)	CAPCOM	5040日元	2006.7.6	450 500
动作	卡带	日版	1人	512M

能取胜。

的角落中可以捡到一张卡片,相当于角 色图鉴。在游戏中期进入基地之后可以 在研究所中解读卡片。限于篇幅,本文 中无法说明全部卡片的位置, 大家自行

开始接受任务了。调查电脑终端,会出 矮洞)。接下来向右走一段距离,经过 现三个选项,第一个是接受任务,第二 个是存档/读档,第三个是取消。

任务一・シルウェのそうさく

从电脑终端室右边的门出去,然后 域。径直向右走,不要理会路上看到的 门,一直来到最右端的尽头,进入B-2 区域。然后继续一直向右走、发生Boss 战、战斗机。

这个Boss只有一种攻击方式、就是 放下三个方块型的"盒子",从盒子中 会发出子弹, 子弹可以用冲刺或者跳跃 来避开。三个盒子中有一个与其他两个 不一样,只要用蓄力枪命中它就会引 起爆炸,摧毀盒子并且炸到Boss的本 体。要注意的是如果炸毁盒子的时候飞 机的本体已经飞走了,就无法对Boss造 成伤害。在Normal难度下只要炸Boss四 次就能将它摧毁, 难度也不高。

后跳上几层,出门来到D-1区域。--直向左走可以进入C-2区域的电脑终端 械苍蝇,难度不大。有一段路是会崩 室,调查终端完成任务之后可以得到EC 塌的,要注意。到达D-2区域之后发 奖励, 然后再接受下一个任务。

任务二: ガーディアンのテスト

这个任务需要在C-1和C-2区域找 到4个NPC角色。从终端室左边出来就到 了C-2区域,首先会得到提示,变身状

时机用蓄力枪攻击它的头部,很快就 对话必须先变回普通人形态。沿路向左 走。途中被建筑物挡住去路的地方都可 战斗结束后继续向右边走到A-2区 以变成普通人形态然后蹲下从矮洞中爬 域的尽头,可以看到一扇门。在门右边 过。一直来到C-1区域的最左端,和一 个NPC角色对话之后正式开始"等人"。

向右边走,经过的第一扇门通往A-2区域(门上标有 "A-2"), 不用去管 它。进入下一扇门、就能找到第一个 NPC。出来之后紧接着右边的门里可以 进入门中发生剧情之后就可以正式 找到第二个NPC (变成普通人状态爬过 诵往C-1区域的门和诵往C-3区域的门 之后,变回普通人状态进入下一扇门, 可以找到第三个NPC。然后再一直向右 回到C-2区域,在爬过矮洞的地方找到 第四个NPC。完成之后,再继续向右 跳上头顶的斜坡向上走,很快可以看 走不远,和标有"DATA"的门口的 到一个洞口,进入之后就来到了B-1区 NPC对话,然后进门调查终端机完成 任务。接下来回到C-1区域最左端,进 入终端室之后调查终端并选择传送到X 区域, 讲入基地。

Z金属合体

在墓地中四处转一转可以找到不少 卡片和其他道具,这里不一一提示了。从 终端室出来向左走进入指挥室、发生剧 情之后再出门进入右边的研究所(门上 标有"LAB"),发生剧情之后自动来 到D-1区域。向右边走,在有升降平台 的地方走上面的一条路,在尽头处开枪 打开关会放下吊桥。过桥之后在第一个 道路断裂的地方跳下去,射击红色的按 战斗结束后向右边走进入门中,然 钮打开闸门,可以拿到提升体力上限的 道具。继续向右走,路上会碰到两只机 生剧情, 进入Boss战。

> 这个Boss的攻击方式比较多样,有如 下几种: 1、跳到空中然后大力斩下。从 他身体下方冲刺过去便可。2、从地面上 连续放出几道光柱。看准光柱喷射的间 隙躲过。3、跳到空中以"Z"字形冲刺。前

任务三: 发电所の调查

传送回C-1区域,然后到C-2区域 的最右边,经过水池之后进入门中,来 往F-4的门。经过F-4来到F-5开 到E-1区域。这里基本上没有岔路。一 始Boss战 机械鱼。 路向前便可。遇到转动的带电叶片的地 方看准转动的空隙走过去就行。第三个 放出冰刺,每次两根。当她 叶片是反方向转动的,只要踩上附近的 在高空放出冰刺的时候冲到 开关就能改变它的转动方向。小Boss是 它下方就能躲开。当她 一台装甲车。当它将带刺的锤子放到地 降下来的时候就要 面的时候就会冲过来,此时跳上墙壁就 跳起来躲过冰 能躲开。当它将锤子举起来并且发出白 则。2、放出 光的时候就会释放激光,同样要跳上墙 巨大的冰 登躲闪。而当它将锤子举起来,但是不 时机,全 // 发出白光时则会直接撞过来,这时候只 于是 在 水中所以跳跃的滞空时 要靠近左边堵壁站立就行了。战斗结束 间很长,可以等到冰柱完全消失之后 面空中挡路的飞行器,然后再迅速跳往 属。接下来进入右边的门来到终端室完 第二个平台。Boss战是雷鸟。

Boss的攻击方式有如下几种: 1、 直接冲刺过来。跳过去就行了。2、三连 斩。靠近版边躲避,最后一下的剑气跳 讨夫。3、跳到空中放出激光。激光释放 之前会有细细的红线提示激光将会放出 形态的富力攻击可以灭火,必要时可以 的位置,不难躲避。4、在身体周围放出 两个发光体,然后放出子弹。第一次和《以上的NPC角色,才能打开通往G-4的 第三次的子弹是上下分开的,从中间的 门。这里凡是有窗台的窗户都可以进 空隙跳过去便可。第二次的子弹是在中 间,走到场地中央凹陷的地方就 能躲开了。发射完三次子弹 之后Boss会飞过来,此 时走到场地中央凹陷 的地方使用冲刺躲 避。5、Boss将两个 发光体放到空中,然 后放出子弹。子弹 的谏度不快, 很容易 闪避。胜利后得到HX金属。此 时到基地的研究所和博士对话 可以选择修复金属,花费EC 来提升金属的等级。接着向 右走, 最右端尽头的门通往 E-8区域,可以拿到一些道 具。而靠左边的一扇门则可 以来到终端室,完成任务,并且接 受下一个任务。

任务四: ソウナンツャのたんさく

传送回8-2, 然后再到8-1, 在 有很多铁管的地方跳到最上层可以找到 终端室完成任务。 一个空口,进入其中到B-3。用跳斩攻 击项上的按钮,就能打开闸门。然后从 B-3来到F-1。

跳跃躲过第三次贴地面的冲刺便可。4、 F-1区域中有一处可以看到连续几条通往 处通道是被冰块封住的。用FX的蓄力 蓄力斩。范围不大,和他保持距离,并一上方的岔路,只有第二条是正确选择。进一攻击可以打碎冰块。然后一直向上, 且注意用跳跃来避开震出来的石头就行 入F-2区域之后跳入水中。挡路的石块 在左上角用HX的空中冲刺飞过尖刺,就 了。这个Boss的体力不高,用蓄力枪攻。可以砍碎。来到F-3之后,可以看到通往 击几次就能取胜。战斗结束后,主角与 F-4的门,但是被锁住了。来到F-3区域 Z金属融合,变为ZX状态,而X状态就不 最上层,进入门中遇到小Boss。这个 能再使用了。向右走几步发生剧情后自 小Boss和E区域的小Boss差不多,只 不过地面变成了传送带,要不断地 向左边跳跃移动, 否则就会被传 送到Boss身边。打倒它之后进入 右边的房间,发生剧情打开了通

Boss的攻击方式: 1、连续 柱。看好 力跳跃躲开。由 后从另外一边的门出去,接下来会遇到 才落下。3、先放出漩涡将主角吸过 一些炮台、炮台不能直接摧毁,只能开 去,然后本体出现,放出导弹,同时 枪使它转动,改变它的发射方向。接 放出冰刺。跳跃躲避即可。4、本体出 下来有一段经过几个平台的跳跃难度 现直接撞过来。躲在屏幕最左侧就可以 跃。空中还有铁爪 ,也要注意躲 较高。这些平台都不是固定的,只要跳 了。5、在空中放出一朵冰花,冰花会 上去就会急速下坠。推荐先蓄好枪,跳 向地面掉下冰块。直接用蓄力枪把冰花 利用 H X 的 空 中 冲 刺能 力 就 不 难 应 上第一个平台的同时马上开枪,击毁前 轰碎就可以了。战斗胜利后得到LX金

任务五: イレギュラーのげきたい

成任务。

经D-1、D-2来到G-1区域。这里 有很多地方燃烧着大火,要小心躲避。HX 到地面之后会先弹跳几下,然后爆炸。这 使用。G-2区域要在各个房间中救出8个 入。必须变成普通人形态才能跟

► NPC对话并且让他们离开。救 出足够的人之后到G-后进入有窗台的窗户到另外一边。

攻击方式有如下几种: 1、冲拳, 着墙壁冲上来的气浪。2、

块会落下,然后Boss会冲撞过 来。跳上墙壁躲开就可以了。3、 连续放出三个光球。光球会在主 中飞过来,同时身后放出四个

火球。等Boss飞过去之后,从四 个火球中间的空隙跳过去。战斗结 束后得到FX金属。然后进入右边的

任务六: ライブメタルのついせき

此时可以先回到F-2区域,有一 战: 谜之战士普罗米特。

能拿到提升体力上限的道具了。

传送回A2, 然后到A1, 在某处有

很多平台的地方一直向 上跳, 进门到A3,然 到H-1。 这里的"安全 帽"敌人被打 死之后还会出现 三个微型安全帽, 要注 意。小Boss是一个巨 大的安全帽、很容 易对付,就不 多加说明 了。接 下来的 区域地

而会陷

下去,要

避。H-3有一段路要跳过几个飞空艇, 付了。Boss战是机械猿猴。

这个Boss较难对付。它的攻击方式 有以下几种・1、泼沙子。保持距离就可 以避开了。2、直接扔出几个球,并且会 发生爆炸。可以跳上墙壁来躲开。3、跳 上空中的藤条, 然后扔出几个球。球落 里要注意。如果Boss是挂在藤条的末端 (也就是靠近房间的两侧)扔球,那么 安全的位置是在离墙壁有一小段距离的 地方。而如果Boss是在藤条的中间位置 的话,则应该贴近墙壁站立才不会被球 打到。等球从主角头顶上弹过去之后, 马上跳上墙壁顶端、躲开爆炸。如果 2的8层,进入 Boss跟过来的话,就用反弹跳跳到Boss ▶ 房间中,然 身后的较远处。4、Boss损失一定体力 后会变成飞盘来回冲刺, 此时跳上墙壁 Boss战:火焰狮子。它的 并且保持在顶端可以躲过。不过有的时 侯Boss会停在主角下方并且放出很多石 身后带有火焰。首先跳上墙 块,此时赶快反弹跳走。取胜后得到PX 壁躲开它的拳,然后马上 金属。然后从右边的门出去,来到终端 反弹跳到它身后, 避开沿 室之后主角会接到信息, 要赶回基地。从 旁边经过一些梯子之后回到A-3,然后 跳起来撞击屋顶的石块。石 再来到A-2的终端室传送回X-1。

基地速袭

回到基地之后进入指挥室发生剧情, 角所在的位置出现,只要不断 然后坐电梯到第五层基地顶部。出来之 移动就可以避开。4、跳到空 后会发现基地遭到了敌人的攻击。从空 中扔下来一些会出现敌人的箱子。一共 三组、每组两个。使用空中回旋斩(跳 起后上方向+新),能够在攻击箱子的 同时打到敌人,这样就能在敌人升空之 前将他消灭。如果敌人已经升空,就用 蓄力枪来击落。摧毁箱子之后又发生了 剧情, 回到基地中, 到底层, 进入Boss

活性金属

本作采用的是称为"活性金属" 的系统。活性金属一共有七种,分 别是X、ZX、HX、FX、LX、PX和 OX (OX是隐藏金屬)。获得某种金 **屢之后就能变身成为对应形态。在** 游戏中按下X键呼出变身菜单就能选 操形态了。

除X金属在游戏开始自动获得之 外,其他六种金属都是通过打败 Boss取得。HX、FX、LX、PX这四种 金属都分为四个等级、等级越高,所 蕴含的能量越多,能够使用的特殊 攻击次数也就越多。在与带有活性 金属的Boss战斗时,如果击中活性 金属所在部位,能够给Boss造成巨 大伤害, 但同时也会降低所获得金 属的等级。如果完全没有击中活性 金属所在部位的话,战斗胜利后就 能得到4级金属。击中1-2次得到3级 金鷹, 击中3-4次得2级金鷹, 5次以 上就只能得到1级金属了。在游戏中 期进入基地之后,可以到研究所花 费能量水晶来修复金属。也就是提 升金属的等级。能量水晶通过完成 任务和打倒敌人来获得。此外,在 游戏中共有8个携带活性金属的Boss, 每两个为一组, 也就是说这四种活 性金属各可以获得两个。获得两个 相同的活性金属除了可以让能量槽 叠加之外, 还能新增强化版蓄力攻 击的能力。

HX、FX、LX、PX这四种金属的 蓄力攻击都需要消耗能量。接下A键 发动OIS系统、可以让主角的攻击附 带有这四种金属对应的属性。

以下是各种活性金属以及对应形 态的说明

X金属

属性: 无

主武器: X-Buster(枪)

剧武器:无

X-Buster可以蓄力攻击,最多 舊勁三重。蓄满之后松开射击饑能 够开一枪, 然后再按下射击键能够 再开一枪,威力不错。X金属是游戏 开始时自动获取的金属,与ZX金属 融合之后就不能再使用了。没有特 殊能力。

ZX金属

属性: 无

主武器: ZX-Saber(刀)

制玄器: ZX-Buster(检)

ZX-Saber的攻击力和速度都不 错。ZX-Buster可以蓄力攻击,最多 普到二重、威力强大。ZX形态是最 常用的形态。各项能力平均而且性能 优秀, 攻关的主力。没有特殊能力。 HX会庫

属性; 电

主武器/副武器: Double-Saber(双刀) Double-Saber威力较小,通过 一定的技鑽组合可以向前方放出剑 气,例如YRY。HX形态可以在空中 使用冲刺。在空中再次按下跳跃键 可以进入悬浮状态,缓缓落下。用

Boss的攻击方式主要有三种 1、 本体出现在屏幕中央、向四个角各放出 个骷髅, 骷髅会射出子弹, 共发射 四次之后消失。要对付这招,最好先蓄 好力、等骷髅出现后迅速用蓄力枪破坏 掉 个角上的骷髅,然后用跳跃来躲避 另外三个骷髅射出的子弹,同时在跳跃 过程中用刀来攻击Boss的本体。2、本 体出现在屏幕一侧的高处,落下之后向 前冲刺,然后使用升空剑。要避开这招 有两种方法 一是在他冲刺过程中开枪 射击他一次(不必蓄力),他就会停下 来。此时迅速使用冲刺跳跃跳到他背后 去;二是跳上墙壁躲开他的冲刺,然后 马上从墙壁落下避开升龙剑。第二种方 法相对容易一些,但是最好把第一种方 法练熟一下, 因为以后还会用到……3、 放出冲击波,沿着墙壁喷射。先跳上墙 发生剧情。

任务七: みんかんじんのキュウシュツ

传送到E-7区域,然后从右边出门 直接来到1-1区域。在1-2有两条分支。从 上面走的话,路上都是尖刺,需要使用 HX形态的浮空能力, 小心地从尖刺的缝 隙中落下。走下面的话则是一片漆黑, 需要使用PX形态的探测周围地形能力通 蓄力枪打掉其中一条,然后向被打掉那 过。小Boss是机械狮子(走下面分支 条冰蛇的方向避开便可,另外一条很快 的话是机械龙, 但攻击方式是完全一 样的),它的攻击方式有如下几种 1、上升到屏幕顶端,然后斜线冲刺下来。只 要冲到它身体下方就能避开。2、从屏幕 侧面飞出去, 然后横向撞击过来。只要 在另外 例对着版边冲刺就能躲开。3、 尾部放出导弹,速度很慢,直接用刀砍 掉就行了。4、吐出三道声波,碰到版边 之后再分散开来向上下两个方向折射。首 先从声波下面走过去, 等它分成上下两 个方向之后再从中间的空隙跳过去。5、 把尾巴扔下来。直接砍掉就行了。本关 的Boss是暴风镰鼬。

Boss的攻击方式: 1、跳到空中, 时候加速坠落,接触地面的同时放出两 个电球。要避开这招,首先站在靠 近版边的位置不要动, 耐心地等它 落下来。等它快要加速坠落的时候迅速 冲刺到房间的另外一侧。然后用跳跃来 躲开电球,顺便用蓄力枪给它一下。2、 跳到板边,然后放出两道旋风,旋风会 躲开。它体力所剩不多时会冲上天空, 根据主角的位置调整飞行轨迹。只要在 放出旋风的时候跳一下, 诱骗它向空中 放出旋风,然后落下就能躲开了。3、 放出冲击波, 碰到墙壁后分成上下两 道。利用冲刺的时候主角会贴近地面的 特点,直接从冲击波下面冲刺过去便 可。4、损失一定体力之后Boss会在中 央放出龙卷风,将主角吸过来,同时向 两侧放出冲击波。此时要向版边的方向 不断冲刺,抵消龙卷风的吸力,就不会 冲击波使用跳跃来躲过。

取胜之后的到第二块HX金属。接下 来到右边的房间砍开牢笼救出同伴。继 用爪子攻击地面,使地面放出火柱。前 续往右走可以到终端室完成任务。此时 两次火柱会从主角的脚下喷出来,

已经可以使用HX形态的强化蓄力攻击了。回 到H-5, 地面上有一个不动的平台, 使 用强化蓄力攻击的龙卷风让它升起来。 就能拿到高处提升体力上限的道具。

在务八: データディスクのだつかん

传送到A-2, 然后向左边走来到A-1,继续向左找到一个山洞进入A 4。然 后向右走, 用普通人形态钻过矮洞, 跳 入水中,进入J-1区域。

J区域是水关卡。利用LX水中悬停的 能力就能轻松通过。J-1中部的水底有 一个洞口, 进去之后能拿到最后一个提 升体力上限的道具。通往J-2的出口在 这个洞口右边的对应位置。

小Boss是一条机械海蛇、很容易对 付。只要站在屏幕左下角不断挥刀,当 Boss从左下角的洞口探头的时候就会被 壁,然后使用反弹跳来避开。取胜之后 砍回去。而当它从其他洞口出来的时候 就赏它一发蓄力枪。有时候会从洞口出来 四条小鱼、将左下角那条砍掉就行了。

> 本关的Boss是锚链海蜇,也非常容 易。站在屏幕正中央、垂直起跳、按住 十字键上方向+斩,使用空中回旋斩就 能不断地攻击它。它主要的攻击方式就 是吐出两条冰蛇,一般情况下冰蛇都会 被回旋斩砍掉。如果没砍掉的话,就用 就会自动消失。放出冰妃之后Boss还会 放出探照灯追踪主角, 然后马上放出两 条触手攻击,也只要迅速移动就可以避 升了。Boss还有另外两招,一是放出漩 涡,将主角吸过去,只要不断挣扎就能 脱离。二是放出四条冰冻射线,发射的 轨迹是固定的, 很容易避开。而且只要 按照以上提到的方法打, 它基本上不会 使用后面两招。

取胜之后得到第二块LX金属,然后 从右边出门,可以直接回到J-2。

任务九: ハックツ部队のしゅうげき

到C-2找到一扇黄色的门进入C-3, 然后从主角头顶缓缓落下,快到地面的 然后向右走到K-1。本区域的小Boss是 岩浆怪兽。当它以怪兽的形态出现时, 是无法攻击的。等岩浆缩回地下之后, 地面上只留下一个头盔, 此时迅速攻击 头盔就能对它造成伤害了。攻击的时候 注意看脚下的岩浆, 如果出现漩涡就表 示它马上要出来了,迅速使用冲刺跳跃 弹,注意闪避。 然后从空中落下三个火球,只要靠近版 Boss是铁甲 边就能躲开, 然后头盔也会落到主角旁 边, 正好猛砍几刀。

> 在K-3区域会遭到岩浆的追击,必 慢,各种 须不断地向右跑,不能有丝毫停顿。通 攻击方式 过这里的关键是看好时机使用蓄力枪, 一次贯穿路上的数个敌人,清除障碍 物。尤其要注意不要被火柱喷到。否则 击必死。

Boss火焰鼹鼠的攻击方式有如下几 被吸到Boss身上。冲击波是上下循环 种: 1、放出火焰,碰到墙壁后会沿着墙 用刀或 的,上方的三道毫无威胁,靠近地面的 向上。速度不快,看准时机跳过去就 行。2、放出四个光球。速度不快而且 发射的方向是固定的,很容易躲。3、



到。3、向左右两侧各扔出三个炸弹, 每层 个。看准炸弹的颜色,红色炸弹 在回去的路上,可就太不划算了。真 朝上下方向爆炸,蓝色的则向左右两边 红·Zero的攻击可以用四个字来形容。 爆炸,因此红色的炸弹旁边是安全的, 躲在有红色炸弹的那一层,靠近版边站 立就行了。4、向Boss放出核弹,然后 Boss本体 "石化" 。迅速跑到Boss的正 后方,利用Boss的身体挡住核弹的冲击 波。5、身体周围放出能量罩。迅速用刀 把能量單砍破就行了。胜利之后得到第二块 PX金属。然后到右边的终端室传送回X-1。

社会十一 モデルV本体のハンクツモし

到指揮室发生剧情,然后到终端室 接下一个任务。到A-4、跳到上层,进 入M-1。一开始就会碰到一个小Boss: 机械鸟。它和E区域的小Boss机械狮子 (机械龙)几乎完全一样,只是没/ 有尾部放出导弹的招式, 多了一 招飞上天空然后从空中掉下尖 刀。尖刀摔 🤫 下来之前屏幕 顶端会出现刀 尖、看准位置、走 到两把刀中间的空隙躲 过。然后马上用蓄力枪 赛掉旁边的刀,然后走 到刀所在的位置,就能 躲开第二波尖刀。

接下来的区域要使用LX形态。 着涨潮的时候迅速游过尖刺。途中有几 个平台可以落脚。尤其是最后一段路程 较长,要使用水中冲刺迅速游过去。本 关的Boss是潘朵拉。

Boss的攻击方式,1、放出一个冰 葫芦, 分成上下两块, 弹跳数次。这一 招只要跳上墙壁就能躲开了。2、放出四 个跟踪的电球,速度较快、较难躲避。建 议的方法是、当她使用这一招时先站在 版边, 等第一个电球下来之后跳过去, 落到房间中央。然后迅速向版边冲刺回 夫, 躲过垂直落下的第二个电球, 然后 再用冲刺跳跃的方式跳过贴地面而来的 第三个电球。第四个电球就很容易躲过 了。多多练习吧。3、撞击。只要贴近版 有一处空中有一段 边就能躲过了。4、放出两个发电装置, 形成一条横贯全屏幕的电流, 从上向下 时候跳起来给它一枪,时机准确的话就 能将它轰回去。如果一次没轰回去也不 要着急。站在地面再砍它一刀就一

定能把它打回去了。4、放出两 一发蓄力枪就能把浮游炮轰回 终端室完成任务。

任名十二: イレキュラーぐんのケキタイ

如果对自己的技术有信心的 话,现在可以从终端室右边出门到 N-1区域、挑战隐藏Boss。在下面 的第二层,借助一些会消失的平 到隐藏Boss: 真红·Zero。由 米特的本体,然后再往回冲刺一下,站 关动画了。

下两个寻弹。躲在版边就不会被炸 去,因此强烈建议先来回跳熟练再说, 不然费了九牛二虎之力把他打倒, 却死 狂风暴雨。他的招式都是一招接一招不 断发出,中间几乎没有空隙。要对付 他,基本的思路是拉开距离,用蓄力枪 打一枪之后赶快用冲刺跳跃,从他头顶 跳到背后去,然后再次拉开距离使用蓄 力枪。要想取胜一定要有良好的反应以 及心理素质、大家多多练习吧,这里就 不再多说了。而下面两层的房间则可以 与 (洛克人Zero3)和 (洛克人Zero4) 联动,如果在NDS的GBA卡插槽中插有

> 两盘卡其中之一的话, 在下 面对应的房间中就能出现 隐藏的"八斗士"。无 论是打败八 斗士, 还,

是打 败 真 红·Zero之后。 可以到最下层的房间中找到OX 老化 金属,不过此时不能使用。通关 之后读取进度再到基地的研 究所修理一下, 就能装 备OX金属, 让主角 有Zero的能力了

接下来到D-3区 楼梯, 用LX形态放出冰台之后踩着上去,进入 并且出现一团紫水晶。然后用手将紫水 O-1区域,路上难度不高。到O-2区域 晶拍碎,碎片会飞过来。首先靠近版边站 移动。蓄好力,等发电装置将要靠近的 发生Boss战,Boss是普罗米特和潘朵拉 立,等碎片飞过来的时候跳起来躲过。2、 两个人,他们会交替出现,轮番攻 放出一个电球、落地之后散开成为两发 击。不过他们的招式与之前并没有太多 子弹。靠近墙壁站立躲避。3、向四面喷 变化,大家应该已经非常熟悉了。只不 射火球,然后火球从上方落下,附带一 过这次版边没有墙壁可以攀上,所以普 些小的火焰飘落。火球落下的位置是固 个飞行浮游炮,发射子弹。用 罗米特的冲刺斩只能从头顶上跳过去。 (这就是上一次遇到他的时候建议多多 放出黑洞,然后放出一些紫色碎片。这 去,同样如果没打回去的话就 练习这种躲避方法的原因)。而潘朵拉 个比较麻烦,要看准时机使用跳跃来 补上一刀。取胜后进入右边的 的冰葫芦也有一点变化,变成了在地上 躲避碎片,如果被碎片碰到,速度会 弹跳两次之后,会有一次弹得较高,此 变慢。5、在中间放出一个水晶,两手将 时从下面冲过去就行了。当他们损失一 水晶拍碎,然后两手回到左右两边。拍碎 半左右的体力之后,会使用一个新的 水晶的时候靠近版边躲避,然后马上冲 招式 首先潘朵拉放出两个浮游炮交叉 刺到中央,躲开两只手。由于前面的8个 发射,小心地左右移动,从子弹交叉处下 Boss到这里中间一直都无法存进度,一 面的空隙躲避即可。接下来普罗米特会 旦失败就要重头再来,因此必须多多 从主角头顶落下,落到地面时放出四个 练习,保证尽量减少体力的损失才能 台跳过有尖刺的坑,然后就能找 火球。首先往侧面冲刺一下,闪开普罗 取胜。击败这个Boss之后,就能欣赏通

者用蓄力枪击毁。2、从空中落 于打完他还必须从有尖刺的坑那里跳回 在普罗米特落下的位置,就正好躲开 火球了。完成之后去终端机接最后一 个任务。

任务十三: モデルVのハカイ

终于到最后决战的时刻了。传送到 D-2的终端室,然后从左边的门出去, 回到当初得到ZX金属的地方,那里的大 门会自动打开。进去之后首先要乘坐电 梯垂肓向上。这里最好使用FX形态,因 为只有这个形态能够向上方开枪, 有利 于对付这里的敌人。这里共有四个房间, 每个房间中都有两个类似于"莲花"的 传送器,进入之后就能与前面打过的8个 Boss对战了,每个房间中的两个Boss都 是同一属性的。每打两个Boss之间没有 补充体力的机会,只有打完一个房间之 后才可以利用中间的杂兵打出补充体力 的道具。

最终Boss: Sigma的招式有如下几 种: 1、贴紧地面的滑铲。直接跳过去就 行了。2、向空中猛踢。只要保持一定距 寓就毫无威胁。3、蓄力炮。发射速度很 慢,看到处这一招的时候跳上墙壁躲开 就行了。4、V型子弹。这一招发射速度 较快,而且有几种变化。一是跳在空中 发射,只需要离 开一段距离

的开口对前 面。 · 是横向 射、V字的尖头 舜招都较难躲开, 使用冲刺跳跃 要看准时机 跳过去, 也必 须多多练习才 能掌握起踺的正确时机。

接下来Boss进入第二形态、招式有 如下几种: 1、首先举起手, 放出激光, 定的,不难躲避,小火焰可以砍掉。4、 门文/荇菜

活性金属

于跳过某些特殊地形。HX状态下, 下方屏幕显示敌人的名字和残存体 力。如果敌人是Boss的话,可以显示 出Boss体内活性金属所在位置。HX 形态的蓄力攻击是向前方放出电球。 一定范围内自动追踪敌人, 击中后 使敌人麻痹。得到两个HX金属之后 可以使用双重蓄力, 按住十字键的 上方向释放,就能放出龙卷风。发 动OIS后可以让攻击附带有电属性。

FX金属

黑性,火

主武器/副武器: Kruickle-Buster(双枪)

Knuckle-Buster的威力不错, 并且可以向上方开火,但发射速度较 慢。FX状态具有Buster-Edit能力, 也就是自由设定弹道轨迹。在游戏 菜单第一页选择FX金属,然后使用 下方屏幕的轨迹图来设定弹道,左 右手需要分别设定。这样就可以攻 击到一些位于死角中的敌人。FX的 蓄力政击是向前方放出火球。双重蓄 力之后按住十字键的下方向释放, 能 够向前方地面放出一道火焰。FX的蓄力 攻击还能打碎一些特殊的障碍物。发动 OIS后可以让攻击附带有火属性。

1X金属

就可

以躲开。二

是横向发

射, V字

属性:冰

主武器: Halberd(长矛) 副武器: 无

FX状态下在水中按下跳跃键就能 进入悬浮状态, 在水中自由移动, 也 可以在水中冲刺。FX状态下,下方 屏幕会显示一个光球, 当附近有道 具物品时, 光球就会自动移动到物 品的位置, 有利于发现一些隐藏的 道具。 當力攻击是放出一个冰台, 可以把敌人冻住,也可以自己踩上去 借以跳到高处。双重蓄力之后按住十 字键上方向释放,可以放出冰龙。发 动OIS后可以让攻击附带有冰属性。

アズ全層

黑性:影

主武器: Kunai (苦无) 副武器:无

PX状态下可以悬挂在天花板上, 在某些战斗中有奇效,也可以用来 发现某些隐藏通道。PX状态下方 屏幕会显示周围环境的地图以及敌 人, 在某些黑暗的区域必须用到, 也能发现一些隐藏的通道和门。PX 状态的蓄力攻击是放出带有自动追 踪性能的手里剑。双重蓄力之后按 住十字键上方向释放, 可以形成能 **叠璧**,挡住敌人的子弹(只能挡住 子弹,不能挡住敌人本体的撤 击、火焰喷射等等其它方式的攻 击) 。发动OIS之后可以让冲刺附带 无敌状态。

另外主角还能切换回普通人状 态,也就是不装备任何一种金属。普 通人状态没有战斗力, 但是某些任务 中必须以普通人状态和NPC对话。另 外普通人状态可以按十字键下方向 下蹲,钻过一些矮洞。

长魔法假目终于结束

一种非常卡通可爱的风格叙述了一些天不怕地不怕的魔法 学校学生们的冒险故事。在这里没有似是而非的大道理, 也没有令人 难以忍受的复杂系统……一切的一切都是那么轻松。 □文/龙马

A STATE OF THE PARTY OF THE PAR	本刊译名 魔法	大假日 五星连珠之	By	CERO
Automation !	仟天堂	4800日元	2006年6月2	2日
. 角色扮演	卡带	日版	16人	512MB

10 円勝 1

众人回到水之星和多瓦夫(ドワー 7)商量去光之星的办法,果然被告知 不行。但是多瓦夫告诉大家位于火之星 キードーモンガ的グレナデン应该会有什 么办法帮助一行人。于是大家从多瓦夫 处得到了去キードーモンガ所必要的ヒゲ 但是它似乎被全完吓呆了,表情很可 のワリフ之后动身前往火之星。



众人到达火之星后穿越了东方的ドワー フ洞穴后一路向北来到了多瓦夫的村庄 マッコリ (ドワーフの町マッコリ)。 却没有见到在水之星上听说的グレナデ ン。听村民说想见到グレナデン就必须 得到火龙巢穴(火龙の巢)的秘宝,已 经有无数多瓦夫族人前去挑战但是全部 都没有回来。(顺便一提的是,在マツ コリ村中给花火职人提供99个かやくの み的话能得到一本烟火书 "はなびブッ ク", 使用的话可以学会全新的无属性 魔法"スペースアート"。かやくのみ 在火龙巢穴中可以大量获得,可以在完 成火龙巢穴之后去换书。〕

与村子右端的多瓦夫说 话即可前往火龙巢穴, 这时大家 发现不知道为什么在マッコ、 リ村里看见的ツボ 也在这里。向巢 穴深处前进遭遇了 ダフ-ハスネス、 就是这个家伙一直 在袭击多瓦夫们

的村子吧? ダフ-ハスネ ス的属性为暗, 所以用 主人公的2级光魔法作 为攻击主力技。首先在 战斗第一回合抢先使用 ミント-コロン, 之 后使用各人的最强魔 法猛攻BOSS。除了主 人公站在队伍前列以

外,推荐使用坡莫多罗和卡夫拉提也站 在队伍的前排主力进攻。而加丝明由于 要负责全队HP的回复,需要在战斗中尽 可能地节省MP值。

も敗ダフ-ハスネス后众人进入到 洞穴内部,在这里发现了一个ツボ族人。 怕。究竟发生了什么事呢? 继续前进后 众人被大群エニグマ袭击, 这时大家也 知道了路口那只ツボ为什么会被吓呆。 原来洞内有大量高温火球不分敌我地扑 向众人。无论是エニグマ还是主人公们 只要接触了这些表面温度高达1200℃的 物体就会立即死亡, 绝对不能碰到火球。

在逃跑过程中遇到了另外一只ツボ 正在挖掘洞穴, 于是众人从这里逃走。 之后众人继续向洞穴深处北方前进, 找 到了一个暂时安全的房间。在这里得到 了 个宝贝 "火之千年树胶しひのせん ねんグミ)*,但是由于岩石的原因众 人不得不继续向更深的地方逃去。使用 水魔法将水流暴走化,终于将火球熄灭 了。虽然化解了危机,但是巨大的水流 却把ツボ连同火球残骸一起冲走。众人 急忙前进救下了落水的ツボ,带着得到 的树胶回到了マツコリ村。

回到マッコリ村才知道刚才被村民 晃点了,根本就不让见グレナデン。听 说アリエン。村正在庆祝特大节日、众人只好 先去アリエ・法打探情报。来到アリエ・ 片节日气氛、找到古伊万里(コイマ)可以得到 "ながればしブック"。

> 这是一种回复魔法,使用之后 有星星下落,利用下屏触摸这些 星,根据每次触摸 数量来决定具体的 HP回复量。破坏成 功的话可以降低星星 的速度,具体的回复 量大概是触摸5颗星 星回复HP50左右,

实这种恢复量实在太过微 量了,基本没有特意去学 习的必要。如果学习了 就把角色放在队伍后列。 回复量是不会因战位减少的。

加丝明在村子地图北 方,与她对话之后听说塔



主人公们从火龙巢穴拿回来的火之 千年树胶,这是被称为"千年树胶" 的、每个星球上只有一颗的最高树胶结 晶。此外塔巴也对众人说了关于グレナ デン的许多事情……グレナデン是被称 为"精通技术宇宙第一男",经过了长 年的星空观测他得出了一个结论。 亩并非由物质构成"、"宇宙是一颗心。 人的心做出了宇宙, 而宇宙又会再次制 造人类"。在那之后グレナデン便开始 苦心攻读古文书, 而那本古文书正是观 看过后便会被诅咒致死的 "ミソニコミ ドン魔导书"。他对自己的死已经觉情, 抱着坚强的信念来阅读魔导书。

一下子被灌输了这么多情报众人也 不知道如何是好, 索性今天先睡觉, 明 天一早再去见グレナデン本人问个究 竟。在大家入睡后秀咖和坡莫多罗似乎 悄悄地走了出去, 俩人似乎在谈关于秀 咖从魔法学校退学的事情。

到了第二天, 众人回到マッコリ村 寻问到了グレナデン的住所。进入キー ドーモンガ塔后可以从多瓦夫族人口中得 到情报……グレナデン虽然被大家称作 是天才, 但是他的样子实在太奇怪 了。至少,也应该去管理整顿一下下层 那些人的劳动环境吧? 大家边走边想。 到了塔的最上层大家见到了传说中的グ レナデン、开始与他交谈。

在很久以前有 位被称为柯塔(コタ - 1 的大魔法使, 他预言了著名的"太阳 之死'。而内容就是'在不久的将来,太 巴要大家集合之后才对众 阳将会死亡从而获得新生,而在这期间世 人说话。在一行人集合之后 界中所有的生物都将死去。伴随太阳 齐

获得新生。"太阳之死的秘密隐藏在光 之星上, 他是这么考虑的, 所以制作了去 光之星的装置, 可那个正是基恩 雷奥 (ジン-レオ)使用过的石舞台……

除此之外去光之星还有另外一种方 法, 那就是"千年树胶"。如果能够得 到各颗星球上的千年树胶取出它们孕育 的力量的话,就可以改变物质的属性。 物质一共分为土、水、火、风、木无大 类,把这五类利用千年树胶的力量进行 "以太化",就能形成能够带大家前往



光之星的光的媒介。グレナデン正在着 手把这个理论现实化,就是说他正在制 作这个以太化装置。

如果要去光之星就没有其他的选择 了,一行人决定帮助他的实验。而必要 的原材料就是沉睡于各颗行星上的千年 树胶、如果收集齐交给グレナデン的 话, 宇宙船就可以实现以太化, 这样大 家就应该可以前往光之星了。グレナデ ン告诉大家先去水之星探索一下。一行 人只好一路奔波回到了水之星。

E次水之星力古-玛哈 (水の無リゲーマハ)

在水之星降落之后、首先去港町ペ

©2006 Nintendo / BROWNIE BROWN



スカト。在这里听宇宙警察曾卡特(ツ ンカード) 说在东边的岛上似乎藏有秘 宝,这应该就是千年树胶了吧。而且卡 露达罗斯琳(カルダロスタ)准备好了 船、并告诉大家"在东边タコツボ塾里 的秘宝被警察盯上了",并且还提出了 与卡雞达罗斯塔联手的要求。众人登船 前往小岛, 在那里果然看到了宇宙警察 的身影。宇宙警察跟随卡露达罗斯塔向 小岛深处进发,看来卡露达罗斯塔准备 带他们兜一个大圈子。

从正面走思然是不明智的, 众人开 始寻找其他前进路线。来岛岛的南侧、 盗賊帕芙(パフェ)。 听她说タコツボ 不能,除非尼贝使出 '离别与相遇(別 磐的ニウキサラム塾长已经提前预测到 れと出会い)",但是解除的代价是 了主人公一行人的到来,众人跟随帕芙 HP变为1,另外把恋爱状态 来到タコツボ塾。

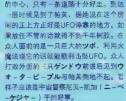
在熟入口处与少年对话可以得到一 本魔法书,里面记载了无属性魔法"リ 回到千年树胶的屋子发现卡露达罗斯塔 ングバレー"。リングパレー使用后有 机会增加全队的攻击力,掌握好节奏的 追赶他来到了ビラミッド的外面, 话对通关是很有帮助的。

在タコツボ塾的内部、ニウキサラ ム塾长正在等待着众人到来。他讲述了 为什么召唤主人公一行人到来。并告诉 大家如果想取得水之千年树胶就必须先 从圣水ピラミッド开始。帕英给大家带 路,还听她谈及了马杜莱努(マドレー 又)的很多事情。马杜莱努似乎在800年 前在这里学习过魔法,当时她最为感兴 趣的就是ミソニコミドン魔导书。

跟随帕芙走出了屋子, 圣水ピラミ ッド就在北方穿越コブコブ草原的地方。 众人向北进发, 到了目的地之后除了看 到了圣水ピラミッド, 还见到了宇宙警 察的UFO。那架UFO十分碍事似乎挡住 了去往树胶房间的路, "UFO就交给我 ,帕芙说完这句话就走了。

众人傻站在这里也没有用,决定先 到圣水ピラミッド那里去。前进途中遇 到了卡露达罗斯塔, 他看到大家就留下 "事情变得麻烦了"之后就风风 火火地走了。大家继续前进,终于到了 圣水ピラミッド的附近。在这里有三名 警察在放哨,与他们说不上几句话马上

主倒众警察后来到圣水ピラミット



水之千年树胶就在里面, 众人必须 在尼贝-凯加得到它之前想出对策。进到 里面后大家见到了千年树胶, 尼贝和哥 茨木-罗伊(ゴツム-ロー)也在这里。看 样子。宇宙警察已经把目标定在了千年 树胶上,而ビエ-マルク也开始注意主人 公一行人的动向了。短暂地对峙之后, 追逐尼贝的主人公们与他展开了战斗。

尼贝-凯加的属性为水,用卡夫拉提 (カフェラテ)作为进攻的主力吧。坡 英多罗的属性被克制,尽量把他放在队 伍的后列。尼贝会使用一种名叫"恋 见到了曾经在风之星有过一面之缘的女 爱"的异常状态,中了的话就变得攻击 转移到其他同伴身上。

> 打败尼贝后警察开始撤退,众人 抢先 步得到了千年树胶。大家连忙 发现サンギ - ヌ又把树胶抢走逃 跑了。还好帕芙及时赶来抢回了树胶, 跟随帕芙大家回到了タコツボ磐。终于 可以休息一会儿了,大家在塾内打听马 村莱努当年的事情。

马杜莱努当初是醒目的一个学生。 人们对她的印象就是驯服了暗之生物工 ニグマ以及开发出了空间魔法。之后她 便开始解读ミソニコミドン魔导书、被 发现了当初她的笔记,可是除了确定笔 藝长都看不明白。但是由此也得知了一

'宇宙已经老了。"似乎是相信了 柯塔的理论,可这说明什么呢?没有人 能够看明白。众人只好先行休息了,在 半夜秀咖似乎又跑了出去, 而她的目的竟 然是 ・看那本ミソニコミドン魔导书



天一早秀咖一如既往看 不出什么奇怪之处,也只字不 提关于魔导书的事情。众人看 到了宇宙警察曾卡特,从他口 中得知トロピカ村似乎发生了 一些奇怪的事情。看来大家的 下一个目的地已经决定了,主人 公一行人动身前往位于木之星的 トロピカ村。

众人来到トロビカ村之后发现了村 子里确实发生了一些变化, 先去见见养 麦粉(ソバコ)吧。但是找遍全村也没 看到他的身影,听说他去了森林的深 处, 村长也一直在寻找他。众人动身前 行森林, 在林中见到了尼贝-凯加, 并且 在她身边的森林在燃烧着。但是她并没 有袭击众人便走了,看样子这场火灾似 乎不是她的所作所为?

听说木之千年树胶就在神木当中, 可森林这样烧下去神木就危险了。众人 急忙走向森林深处,在那里看到了荞麦 粉与花子(フラワー)在一起向森林深 处走去。追随她们向前走却遇到了很强



说不定能够继续前进。

等众人穿越洞窟时发现了一口已经 于枯了的水井, 似乎地下有丰富的地下 水脉。能够利用它熄灭森林大火嘛? 大 家没有时间犹豫,全员魔法齐发,终于 在大家的齐心合力下熄灭了这场森林大 火。具体顺序是首先利用水魔法使泉水 诅咒似乎是二、三百年的事情。众人还 复苏;之后利用土魔法刺激大地使水流 从水脉处喷出地表。然后用风魔法使其 记里写的是关于魔导书的内容以外,连 散步熄灭大火,最后用木魔法复活被烧 坏的资林.

> 巢穴的道路, 应该可以通向神木方 向。到了巢穴后被海贼袭击,都是一些 杂兵,注意节省MP。主人公记住了盗贼 之间的暗号 "ラッコもニャムネルトも 土の下",将暗号告诉看门的之后就可 以进入神木中了。

在神木中道路错综复杂,但是基本 不会迷路, 为什么这么说呢? 因为只要 是正確路线旁边就肯定有ラッコ把守 着。众人左绕右绕来到顶端,打倒了把 守在屋子前面的海贼、进入了カギシッ 术的房间之后众人大吃一惊,在屋内有 维持不了多长时间,必须在再次没电前 **无数ラッコ与ニャムネルト被埋葬在土** 里只露出个脸。

正在这时,荞麦粉与花子的身影终 干出现大家面前, 似平村长就在里 面。跟着荞麦粉来到了屋子深处,果然 村长也被埋在了这里。众人想帮助他脱 身, 但是无奈被埋得太深根本拔不 动。这时众人突然被屋内的树木袭击。

敌人是神木的幼苗,属性为木、以 坡莫多罗作为进攻的主力。击倒树木后 花子回来了,她显得很愤怒还好被荞麦

粉劝住。大家在调查剩下的花时突然传 来声制上的声音,原来是森修欧族人 上来了。据他们说,这朵花是一朵食人 花,在神木虚弱的时候这花会吞噬生 物,用得来的能量生产干年树胶。

这时荞麦粉突然牺牲了自己。用自 己的身体制作出了木之千年树胶……第 天秀咖训斥了只知道安于现状的村 长,但不管怎么说也改变不了事实。为 了不让 荞麦粉的死失去意义, 众人决定 继续前进。回到了魔火箭处、トゲモグ **ラ**村人似乎希望大家带他到土之星去。 下一个目的地看来是土之星了。

众人来到土之星后先把トゲモグラ 送回了他的住处,然后大家从他的住处 向东走,来到了火箭村リーオーヴィラ收 集情报。关于千年树胶的事情似乎一个 叫ミドリさん的了解一二、但是想去见 他就必须得到他住所的密码。密码如下

AB80 K305 CB82

882Q ZCBW P01K

利用这段密码就可以使用ミドリさ **ん**住所的电梯了,进入后众人才发现所 谓的"ミドリさん"原来是一款巨型计 算机……主人公们从中得到了许多关于 千年树胶的资料。



"对气化树胶分子施以光魔法的压 力,就可以把生物生成像核 样的物 质。根据核不同性质也各不相同,其 中据说还有会动的东西。如果想人工 制作的话,只要用整套设备重现一次 天然树胶的生成经过就可以了。核不 向泉水北方前进到了能够通往海贼 能过大也不能过小,而最高的素材则 是拥有魔力的人类……也就是说,是魔 法使。

大家看完了整段资料后,卡夫拉提 再一次按动程序开关用相反方向重新阅 读了一次。这一次大家发现, 用不同角 度去看这段资料的话, 其中部分的数列 是有一定规律的,但是这规律究竟代表 着什么谁也看不明白。

众人失望地向外走时,卡夫拉提的 电池突然不继续工作了。虽然从旁边的 机器人那里临时充了一点电,但是肯定 赶到ユイットル遗迹去充电。众人乘坐 电梯来到了遗迹的下层部分, 大家惊异 地发现这里有很多人形的树胶。

这难道就是超级计算机中记载的人 工树胶吗? 而树胶的材料是像瑜迦-塔巴 (ユガーターバ) 说的那样、是来源于エ スプレッソ文明的人们嘛? 这些树胶布 近年来开始异常地迅速减少, 照这么下 去不出五到十年,往快了说一年之后就 会全部消失。

这时エスプレッソ文明制造的机器

人开始一起袭击众人,它们的目的似 平是确保人造树胶的材料。众人只好先 给卡夫拉提充好了电,关于土之千 年树胶塔巴好像知道些什么,那(么大家老呆在这里也就没意义了。

走出去与塔巴交谈, 他对大家 "拜托エシャロット就好"。 而エシヤロット却是一个与这颗星 球上唯一遗留下来的岩之巨人--起 彷徨着的……塔巴也说不出来更 具体的情报了, 众人只好告别 他自己去寻找线索。

一行人为了寻找エシャロット 讲入了ヴィラ的东部, 发现了宇 亩警察的身影。他们似乎把主人 公们的位置向谁报告了, 而再走了一会 ル众人就被三个警察袭击。击倒后大家 击 "**ちまつリラッシュ**" 攻击力非常高,要 发现奇吉卡-罗古马(キジカ-ログマ) 也出现了, 四个警察好像要飞往哪儿去

等到众人来到了巨人高台,发现四 个警察早就到了这里。正在接近他们 时、上空突然开始爆击。爆击的主要目 标是奇吉卡,看来这附近应该是有同伴 在这点没错。虽然后来爆击停止,但还 是逼得奇吉卡撤退了。

总之是得救了。在进入建筑物之后 卡夫拉提突然变得非常奇怪,在坡莫



多罗的"治疗"下才算恢复了正常。 而他奇怪原因可能是因为触摸了门。 再次接近门时却什么异常都没有地打开 了,里面全部是一些奇形怪状、肥头大 耳的机械。

提问,选择是(はい)可以得到 "パイ 了决心,主人公们启程去往风之星。 ライト"。众人从中央进入巨人内部, エシヤロット应该就在这里面。打到中 心部发现一位沉睡着的老人, 他就是工 シャロット吗?

即使大家如何跟他说话都完全没 有反映。在大家调查中央那物体时, 应该正是石之巨人、与它对话后エシ 问光之星的位置, 但是他给众人的答 窦却是…

"光之星……在太阳的中心"

虽然他非常的博学,但是最终也没 有告诉众人那"不知道说不定更好"的 法、退下吧"。意思可能是如果使用了 魔法的话就会暴露自己的位置。这时石之 巨人说道: "让我仔细看看你们是怎么和 提,只告诉大家在ハニーミント收集情 宇宙警察战斗的吧 "主人公听从石之 报的话会非常便利。众人来到八二一号 巨人的话使用了光之魔法将敌人引到一 起,在巨人的外部奇吉卡正在集结,准 棒雷库还是 如既往的那么瘦呀。众人 了改造魔力火箭众人回到火之 备好就迎击吧。

奇吉卡 罗古马的属性为火,这场

空、想去那里必须要灵魂的引导"。 众人只能从楼雷库那里得到这么

多情报了。看着水晶里的映像, 在悬崖上面有一颗巨大的种 子。这颗种子一样的东西应该 很重要,首先就先从这里开始调查吧。原 来这种子是一个豆子,它所在的地点是 经验值仙人所在的地图上。

众人来到那里, 使用木魔法使其迅 速成长,大家乘着成长后的豆藤来到了 ス遗迹。进入遗迹后大家惊奇 クスク 地发现了马杜莱努的身影,她 为什么会在这里? 前进时见到了 -个谜之剑士,不论问他什么都一律用 "过去的亡灵"来回应。继续向深处走 在前面,在这里决不能后退。

那乔-多鲁哥是风属性,战斗时一定 式很多, 并且其中有一部分攻击的破坏 灰, 但是众人一路艰辛地来到了这里, 相信就算他很强也难不住主人公们。

击倒那乔之后,之前那个谜之剑士-疾风萨(ジフンサー)終于过来了。那 乔称呼他为"父亲",看来他们是一对 父子。那乔总是催促父亲重建宇宙警察 的辉煌, 渐渐地把宇宙警察分成国王派 与雷奥派、终于内部分裂。疾风萨走后 那乔告诉大家树胶就在前面, 于是众人 继续前进。

雷奥的幻影,他们似乎在争论着什么。调整好状态就可以一举摧毁它。 之后又看到了马杜莱努与ビエ-マルク、 警告大家尽快退出,正在这时被巨大的 リ村,在村子入口处见到了ビエーマルク 魔物袭击。那乔冲了过来……

是暗属性的话就作为攻击主力。由于没 间魔法带主人公们脱离了困境。现在, →コクーンバースト" 这套连续技、再 注意一下同伴的HP即可战胜他。眠りの 网是捕获本方一名同伴,接着的コクー ンバ-スト则是全体伤害的技能。

击倒了谜之甲虫之后, 那乔因为前后 体内竟然发现了风之千年树胶,原来是 千年树胶的力量使那乔活了过来,千年 ダンシングフルーツ倒地不起的原因? 树胶原来还有这样不可思议的力量……



メッセージがとどいています

(火の星 - ラクアフォー

终于收集齐了五颗干年树 胶,这样就可以去光之星了。为 "风之千年树胶被封进石头当中打向天 ンガ上,终于可以改造了,正在



这时大群海贼与宇宙警察袭来。众人击 倒了攻进キードーモンガ的ラッコ后首先 把目光投向了アリエパ村。

到达アリエパ村后发现村中有大量 的警察,而入口也被封闭。多亏了曾卡 特抓住时机开了门, 敌人的强力兵器就 时看到了那乔、宇宙警察的秘密似乎就 在村子西部。似乎目前那兵器还没有完 全调整好。如果想摧毁它就要趁现在

躲过了诸多警察的追捕来到了村子 要把恰依放在队伍前列。那乔的攻击招 的西侧,在西方的高台上有大量的警察 与那个问题兵器---SPザウルス。由于 力很强。特殊技能"落下"也很讨人 帕芙前来援助,大家成功地到达SPザウ ルス的面前。警察察觉到主人公们的行 动、急忙启动了SPザウルス·····一场大 战开始。

SPザウルス的属性为暗、此外那名 操纵员SPカンシュ的属性为光。首先我 们要对那名操纵的SPカンシュ进行集中 攻击,尽量在第一回合就击倒它。如果 有了SPカンシュ的支持、SPザウルス会 变得异常难以对付;但只要击倒了SP力 ンシュ、SPザウルス的攻击力就会大幅 在前方大家看到了马杜莱努与基恩- 度低下,这时候的它就不那么可怕了,

击倒SPザウルス后帕美也把剩下的 以及大量警察的幻影。走到最深处,只 警察全部击倒了,魔力火箭也差不多应 有 个ミミズグミ而已。这时疾风萨来 该改造完成了吧? 众人回到了マツコ

曾卡特也被完全击倒。正在无望的 谜之甲虫的属性为光,如果主人公 时候那乔不知从何处突然赶到,利用空 有多大的威胁,只需要注意"眠りの网 就可以用改造后的魔法火箭前往光之星-雪莉(光の星-シャリイ)了。

(光の墨-シャリイ)

廣力火箭降落到光之星、大家刚从 的伤势交加终于倒地不起。而众人在甲虫 舱中出来就看到大量星球住民ダンシン グフルーツ倒在了地上。而远处传来阵 之前被它吃进了肚子。众人还利用风之 阵爆炸声音,难道这些爆炸声音是导致 再向前走、这次看到了大量的ダンシン グフルーツ四散奔逃。

> 看样子似乎是前面的"サイフォン 洞"中涌入了大量的ラッコ、エニグマ 和魔法使。グレナデン突然出现告诉大 家塔里的以太化装置已经失守。而ツボ 与ドワ-フ的联合年现在正在与敌军增



值得注意的就是敌人的攻

战斗变为秀咖的舞台。

时常注意自己队员的HP。在第一回合 不要忘记先加上パセリウォール、カッ コウ和ミント-コロン三个魔法提升基 础能力.

击破奇吉卡后警察方面传来了报 告,据说是在北方遗迹处发现了树胶。这 应该就是刚才见到的人工树胶。奇吉卡 把这个与千年树胶搞混, 急急忙忙就走 了。如果放任它不管的话遗迹就会遭到 破坏,无论如何也要阻止它。

这时石之巨人突然启动, 难道它是 想用自己的身体阻止寄苦卡吗? 主人公 们将到了巨人提出的援助邀请、开始使 用地魔法援护它。最终巨人终于成功击 坠了寄吉卡,但是与此同时巨人由于用 光了全部力量也倒地不起。

……众人从エシヤロット手中得到 了土之千年树胶。不……这不正是巨人 的心吗? 众人怀着无比悲伤的心情回到 了魔力火箭,接到了从警察那乔-多鲁哥 (ナジョドルーゴ) 处传来的电子邮件。 里面是这么写的

"チモ-タボ王在风之星,ベナ-リカシティ王宮等待着你们。

这可能是關意,不,这绝对是一个 利用风魔法来到了巨人处,而在巨 圈套。但是剩下的树胶只差风之星那一 人上面有一个奇怪的箱子。调查它会被 个,众人没有另外的道路可以走,下定

二次风之星科顿

一行人到达风之星后在港口的入口 处见到了那乔-多鲁哥正在等待众人。就 像信的内容一样众人被带到国王的直 好像有谁突然说了话。看样子说话的 前,国王似乎有一个请求,在众人不愿 煮时他又说: "如果拒绝的话世界恐怕 ヤロット 也睁开了双眼。众人向他询 就会毁灭"。而国王的请求则是……打 倒基恩-雷奥。

···照埋说宇宙警察是隶属于国王 管辖的,但是现在实质完全听从基恩-雷 奥的师父ピエーマルク的命令。国王是被 基恩-雷奥欺骗了嘛? 国王与基恩-雷奥 事情。最后他留下一句 "不要使用魔 相遇是在十年前,而现在基恩-雷奥的目 的恐怕只有一个,那就是毁灭世界。

> 关于千年树胶的事情国王完全不 ント请求棒雷库(プーレグ)的帮助。 向他询问风之千年树胶的情报,被告知 星,火箭直接降落在キードーモ

援部队対抗。基恩-雷奥就在サイフオン 洞中,众人整备了一下,向洞内进 发。前进到サイフォン洞深处、前方出 现了一个巨大的洞穴。但是没有基恩 雷 奥的身影

众人只好继续前进进入洞穴, 这时 突然被一群海贼偷袭。听他们说什么 "通往暗之星的台阶已经损坏"什么 的。这就是说,这条洞穴通往一个名 叫"暗之墨"的场所?这个推测确实 是正确的。在太阳系中确实存在光之 星与暗之星。而它们之间的平衡性使 世间存在白天与黑夜。グレナデン如是 说、这些知识都是在ミソニコミドン魔 导书中学到的。

在光之星上有一条通往暗之星的通 道,这可能就是指众人现在走的这个洞 穴。但是就像面前的情景一样,通往暗 之星的道路已经完全损坏, 如果摔下去 的话就绝对没效了。グレナデン从洞穴 中走出来, 事到如此只能去寻求光之女 王的帮助了。

在前往宫殿的途中,众人看到大量 的飞船来到了光之星。这应该就是グレ



ナデン所说的"联合军"来到了吧。☆ 入到达宫殿。门口有大量的ドワーフ族 门卫把守。不出所料果然是不让进。这 时从土之星来的增援部队到达了,原来 是拓给魔古拉族(トゲモグラ族)的国 王。借助国王的力量挖掘出了一条潜入 路线,从地下潜入进宫殿。(这事国王 来干真的没事么 ……)

成功潜入了宫殿的主人公一行人发 现宫殿内部是说普通话的,这样收集情 报可就方便多了。听说在宫殿地下有一 个星之门(スターゲート),如果利用 这门的话就能够前往暗之星。但是想前 往地下必须得到女王的许可, 那么主人 公们便前往女王处

宫殿内。原来女王在其他行星反复着 数次转生,只有在生与生的缝隙时间 时才会回到这里来。所以在她上次离 开时候留下的命令就是绝对权威。而 那命令上是这么写的: "决不能给外 星来的家伙们开正门、祝福来到这里

总之, 众人在宫殿内部的行动自由 因此得到了保障。一行人火速前往宫殿 地下,在这里有7个雕刻成奇妙模样的巨 大ツボ石像对应着7间房间。而这7种正 好对应了流传于宫殿内部的歌曲(宫殿 に传わる歌)

> 光を闭ざせ 鏡の中に 暗を闭ざせ ドクロの中に 土はハチ 水は根のカップに受けて 暗之星,在这里有大量工 白い蜡烛に 赤い火をともし 島は风に乗り 木の実を見つける 到了宇宙警察,不能在这 已经很明白了吧? 就是说

- 光魔法对应镜
- 暗魔法対应ドクロ
- 土魔法对应ハチ 4 水魔法对应杯
- 5 火魔法对应蜡烛
- 6 风魔法对应羽根
- 木魔法对应花束



只有按照这个顺序使用地图魔法即 可。另外在中央装置那里是可以颠倒主 人公的属性的,这时便可以使用与自己 厚性相对的魔法。星之门开放的装置启 动时, 似乎有什么东西在回想。其中的 内容更是令人匪夷所思……

太阳是有树胶的;而且太阳上有专 门以树胶为食物的虫子生存。这可能 就是为什么太阳会被逐渐消灭的原因。而 老师了。 太阳消灭之后,会获得新生。而此时 所有的一切都会获得新生。而且--基恩-雷奥的目的就是……即将死去太 阴的再生。

开放的装置开始运行了, 受它的 影响全宇宙都被波及。五颗属性行星 开始运动而并列成一线, 形成了几百 年都罕见的五星连珠之时。星之门的 都被雷奥耍了"之后就倒下了。终于进 力量开始起动了,终于可以前往暗之 入到了ルフラカン的内部。在洞穴的深 星了。但是在星之门前出现了ビエマ 处虫子已经开始啃食了。再继续前进终 ルク的身影, 这将会是与宇宙警察之 于发现了虫子, 而在里面的是树胶化了 间的最终决战。

ビエ-マルク是暗属性,如果是光系 主人公的话可以作为攻击的主力。由于 魔力吸收使本方魔法无效化,并且被吸 他的物理魔法政击力都非常高,所以一 收了的魔力会变为释放魔法时候的威 定要每回合都考虑着恢复的问题。敌人 力。具体何时吸收和放出似乎没有什么 并没有什么特殊能力,只不过是伤害输 规律可言,可以在幼虫放出魔法之前一 出很高罢了。并没有什么特别需要注意 直用低级魔法试探,待其放出之后一举 的问题, 唯一值得说的就是尽量避免夜 间挑战他。

之门旁边,准备前往暗之星,但是由于 故障一直很不顺利。这时ビエ-マルク又 但是出平人意料的是女王并不在 卷土重来,由于主人公们这边不能移动 所以无法还击。正在这时花子突然出 现击倒了他, 并且在他背后的定时 炸弹开始运转……

之后星之门终于顺利启动, 主人公们来到了暗之星。风之星 的国王说如果不组织基恩-雷奥 世界就会毁灭;而警察队长ビエー マルク说如此下去世界早晚毁灭。 只有基恩-雷奥能够组织这场浩劫。他 们究竟谁说的是正确的? 一切的答案 都聚集在眼前的暗之星。

主人公们顺利到达了 ニグマ。绕过他们前进遇 种地方战斗。但是继续前 受到了警察的鼓动。袭击众人的工二グ 难缠的对手,根据主人公的属性先战胜 マ源源不断, 危机之时几个魔法使帮助 克制的那 个, 登与魔法障壁有可能的 大家脱离了险境。一行人追随他们来到 了スマオーカカ洞窟。

在这里聚集着的应该都是从基恩 星球上約罗马休马(ロマシュマ)吃掉 走的、树胶的洞窟ルフラカン里。ブラ ック向众人提出救马杜莱努的请求。而 大家从最开始旅行时的目的不就是这件 事么?

在大家即将到达ルフラカン的时 候、突然被大量警察与エニグマ 包围。正在琢磨难道命丧于此的瞬 形态时在战斗中会产生属性变化,由于 "我来也。"宇宙警察其中之一 竟然是疾风萨,他的出现帮助众人渡过 要长时间确保队伍的魔法障壁。第二种 了难关,可以专心于如何营救马杜莱努

在ルフラカン的入口处卡露达罗斯 蒸与露布(ルーブー)站在众人的面 前。露布是暗属性,如果是光系主人公 的话可以一气进攻,最好是在时间刚刚 运转到早晨的时候开始战斗。如此一来 复。这是最后一场战斗了,总之就是把 敌人的全体攻击也就没有那么可怕了。

击败露布后他只留下一句"所有人 的马杜莱努。

巨大的幼虫是光属性, 而且会使用 用高级魔法狂轰。

在击破了幼虫之后秀咖开始感觉到 击败?ビエ-マルク之后众人来到星 自己的异变,身体似乎开始树胶化 了。到了这里只能继续前进了,果然在 里面见到了基恩-雷奥,他

的身边包围着的树胶形成了 个巨人。终于,解决-切的时候到了。

> 基思-雷奥是暗 属性、而树胶巨人

进时候遭到了エニダマ的袭击、看来是 是光属性。他们两个不管哪个都是非常 话尽量每回合都加在身上。

击倒基恩 雷奥后众人本以为一切即 将结束, 没想到从需要口中得知了令人 雷奥处逃出来的魔法使们,而暂时带领 震惊的事实,之前已经打倒了的幼虫竟 他们的是魔法使ブラック。他们似乎是 然还活着。已经变成了蛹并且已经把所 由于马杜莱努的帮忙彩成功地从敌人巢 有树胶都吃光了,众人不敢犹豫首先是 穴逃出,而现在马杜莱努还身陷敌阵当 要把马杜莱努老师救出去。而在救出过 中。基思-雷奥的目的是羽化沉睡在这颗 程中突然发生了异变,所有的机器人都 开始暴走,当然卡夫拉提也不例外。虽 太阳从而使世界重生。马杜莱努现在的 然卡夫拉提的意识还在,但是……这 位置是スマオーカカ洞窟东开始一直向北 时,马杜莱努老师的声音响起"大家把 魔法集合起来"。全员的魔法集合,使 蛹羽化之后再打倒它,必须在太阳的光 芒消失之前。大家一起念起了魔法,卡 夫拉提也是,他的心还活着。终于,口 マシュマ党程了。

> ロマシュマ拥有两种形态。第一种 它的攻击只有魔法类型,所以秀咖一定 形态时属性为暗,如果是光系主人公可 以站在前列确保MP的情况下尽全力进 攻。当然,加丝明的MP确保肯定是第一 位的。技能"ビッククランチ"是给予 全体毁灭性的打击。只要ビッククラン チー出下回合尽量放弃攻击全力恢 所有魔法和道具都往上招呼吧。

击破了ロマシュマ之后、从它身体 里产生强烈的闪光。恢复意识的主人公 叫起了周围的同伴,来到了马杜莱努老 师身边。老师对主人公们说了道别的话, 在众人依依不舍的眼神中回归天际



数日后

★坡莫多罗: 总是留级留级, 在第八年 时主动退了学。在星系中冒险, 开始了 他的勇者冒险生涯。

★表咖:作为特别待遇学生留在了学 校、毕业之后担任了宇宙警察去支援疾 风萨、目前一直致力于组织改革。

★加丝明: 自学关于火箭构造的学术论 文发表。之后花费了10年时间制造的火 箭竣工, 成为飞到塔罗塔罗太阳系外的 第一人。

★卡夫拉提:协助加丝明开发火箭。最 终, 向加丝明提议把自己改造成了火箭…… ★ 恰依:不能忍受无聊的他在火箭升空 时藏在内部一起飞出了太阳系外。

> ★主人公 与多瓦夫族协 力把ユイットル遗迹改 成为了巨大的电波望 远镜。由于看到了外太空传 来的信号所以心动、坐着未 完成型的新型宇宙船来到 了外太空。

> > (全文宗)

攻略人行道★2006.15 91

发现隐藏在主线背后的迷宫以及敌人



Dea	本刊译名 北欧战神传 2 希尔梅莉亚									
FOL	SQURRE-ENIX	7800日元	2006年6月2	2日						
角色扮演	DVD-ROM	∃版	1人	67KB						

₩ 关于3A纹章 🚱

系列一 奥存在的超級市品3A枚章依 然億在、入手条件 異妹相当简单,但是 却非常容易被漏过。在前3章依次在港町 ジルデ、デイベン、クレルモンフェラ ン的民家里阅读站在墙上的诗句,在第 6章时再回到港町ゾルデ阅读墙上的诗句 再调會右边的桌子被等得到,但是!デイ 、、か的诗句只能在第二章开始时阅读, 旦禁过这个机会传表远失去3A绞章

战魂解放

本作中战魂们的存在感虽然大幅的 源,但是解放将能获得道具这一要素却 使得战魂们成为加强我方实力的重要手 段,关于解放时得到的物品规律如下 1.解放时某项能力最高时可以得到相应 的重具

ATK——绯炎石 STR+20 DEX+20 MAG 苍炎石 INT+20 CON+20 RDM - 黎炎石 HP+200 AGL+20

2.根据解放时战魂身上的装备的数值(不 算饰品)可以获得相应数量的道具

製工の知识 STR+5 装着高的ATK/20 夏太海の知识 INT+6 接着品的INT/10 号は上の知识 DEX+5 装着品的AIT/5 産賊の知识 AGL+5 装着品的AD/10 アンプロシア HP+100 装备品的RDM/25 単位上の知识 CON+5 装备品的ST/6

因此可以看上越到后期解放成場时 才能铯他们更好的接备,得到的回报越 失,但是早解放的话可以在早期就加强 剧情角色的实力,使得战斗更加轻松, 而且有些角色在特定时段解放后再次投 到他们可以得到一些道具,有些还是对 游戏进行相当有帮助的东西,孰优孰劣 執續玩賣自行定夺了。

圖 通关后的追加要素

在看过過美趣而后回到游戏菜单时 育壞选择"New Game"就可以进入2周 目,让人失望的是这里面除了增加难度 并不会继承一周目的任何东西,到现在 为止也沒有发现更多的隐藏要象。虽然 隐藏迷宫也会在一开始就出现在地图上, 但是真到到这最后一个记录点之前还是 无进入。而作为一个不算优惠的优惠。 在战斗中推住上精可以听到VP的战斗。 乐,而按住12则将随机播放一首背景音乐。

隐藏迷宫

在最后的记录点存盘后再次回到大 地图上就将出现隐藏迷宫,要注意的是 隐藏迷宫并不需要打倒最终BOSS,也 和2周已没有任何关系,可以算是在剧情 之外的一个分支吧。和3A的其他游戏一 样,众多隐藏角色将会在这里加入,各 种超强的武器装备也将在这里加见,各

继承系列的一贯特色,在隐藏逐宫 中即使是杂兵也具有秒杀玩家的实力, 要万分小心。在进入隐藏迷宫之前全员 的平均等较量好在60以上,修得旧户会员 的心里的反应没有足够的信心,防上偷偷 的"早钟**の**加护"(可山入于)或是能 间**心**调愈入手)将是侵必要的,因为一



旦被偷袭团灰的可能性格相当之高。异常状态无效的「常に常とする理"(ヴァルハラ宮殿入手)也最好帶上,不然被集体传送结果就是直接GAME OVER。另外就是興号ブルーゲイル(全攻击会心)加上ボディバッセージ(发动会心散将器位初断)这一技能的组合可以轻松秒涨速官中的大部分杂兵,可算在隐藏迷宫中生存下去的必备手段。

迷宫本身主线路线并不算是太复杂, 但是一些宝箱和封印石的确是让人很费 脑筋,一些重要的道具和封印石的入手方 法请读者参考(电击收藏)中收录的影像。

进入隐藏迷宮后首先会碰到在SO3 竞技场里出现过的デイルナ。其实力比 最終BOSS有过之而无不及,魔法威力 相当恐怖,硬吃强有被团灭的可能,还 是活用游走和分队战术吧。击倒她后就 可以正式开始隐藏迷宫了。

第一层要小心的是经常四只一起出

現的ゴブリン (长葉的小悪魔), 很容 易被冰馬性魔法連击,伤害相当大,如果 淡有赤結剛性就更有被团灰的可能。BOSS 是3A隐藏迷音的常客ガブリエ・センタ。其攻击力很高,但是攻击范围都相 对较小,将其击侧后可以得到魔杖アポ カリブス,滚备后任何人的大魔法都符 安成ペイルフレアー,同时着欧奈和迪兰 公离开时的状态再次加入。

第一层遗遇在地面爬行的黑影后大 名数情况下郑绛是"恶磨22号"领队。 用的瞬号+切断部位的技能可以轻松秒 杀。不光经验值很多。更能得到全体HP 恢复5000的精灵的灵药,是练级的好方 法。另外, 从这层开始会在迷宫里发现 此狗屋、调查后会有爆笑的情节恶搞 并发生战斗,不过敌人的实力嘛…… 试便知,分布如下:第二层3个,第三层 2个,第四层3个,第五层2个,全部都 破坏后可以回到第二层左侧进那个最大 的狗屋,之后有道具入手。这层BOSS 是奥丁,能力自然又上了一个档次,不 过和ガブリエ・セレスタ比起来也没有 什么太大的区别, 虽然转身很快, 但是 自身移动很慢,尽量拉开距离是关键, 慢慢磨就是了,而且他会中毒,利用好 这点展开持久战吧。战胜他后三姐妹再 次加入、同时得到圣衣シルレッド。

第三层的BOSS是奮扎德,基本攻击方式和他作为最终BOSS时没有什么太大的以别,只不过或力更遇,HP也高得高端,为了防止被闭灭还是分好队打持久战吧。战胜他后加入队伍并且等得到使支刺能力大涨的接触书,BOSS也终于迎来了大家期待巨久的美蕾,战后美蕾加入,虽然能力本价,不讨烦级即比较低,根军里的法

过她级别比较低,想要用的话 还是先练一练级别和技能吧。

第五层没有任何谜题,只有个小BOSS巴哈姆特。将它 身上各部分破坏而都有相当 特的道泉人手,兼备好ドラゴ ンズレヤ・这一技能吧。之后 远能从它身后的宝箱里拿到臉 鱼レヴァンテイン,不光能力 高,攻击力还会随着HP的城 少而增加。最后的BOSS是

贯的昂翼天使,她防御的概率极高,物 理攻击十有八九都会被防御, 所以队中 最好把雷扎德带上,或者给她一个防御 不能的封印石,她的武器和翅膀都是可 以破坏的。但是一旦被破坏就会立刻再 生,不过可以利用这一点取消一些她的 攻击。攻击方面的话。不仅是攻击力高。 范围的转移魔法如果没有全异常无效的 封印石的话,一旦全中立刻就会GAME OVER, 因此分队是非常必要的。HP少 于一半时发动的女王乱舞虽然变为范围 伤害但是威力远没VP里夸张,范围也比 较小, 威胁不大, 而大魔法是炎属性, 炎 耐性够高的话造成的伤害也不会太大。高 达1200000的HP考验的则是玩家的耐 心。胜利后得到圣杖ミリオンテラ (MAG+1800,大魔法变化,全耐性-100%), 瓦尔基莉加入。

再次回到入口,和ディルナ对话就 将再次展开战斗、这次的ディルナ不光 本体能力很高,还带了三个能力不低的 分身, 虽然可以用炼金术之书直接消灭, 但是结金术之书数最有限, 好在她们对 即死攻击没有耐性, 配合技能直接攻击 也不会太困难。本气ディルナ的攻击模 式和之前区别并不太大, 以炎属性为 主、因此降低炎威力的封印石和增加炎 耐性和饰品是必要的。击倒本气ディル ナ后, 隐藏迷宫的BOSS们会被重置, 并且能力会加强, 以后每次完成难度都 会再次上升、在第十次击倒イセリアク イーン后、玩家就能像前作一样得到传 说中的"咎人之剑",这把威力恐怖 的武器是无视职业可以被任何装备上 的。但是和前作不同的是,这次这把剑 无法重复获得。有毅力的玩家就去挑战 这个极限吧。



4.0	100	
ファントムフレイム	不灭の炎、蓋火	魔女の秘药
、キルボーン	命の輝石、悪魔の右腕、悪魔の左腕、	-
	ガークマター	
バーサークウォリアー		リキュールボーション
ソウルサモナーダークアミュレット	→	_
ヘルズカノン	暗黑の翼、ユミルの泪、ダークマター、	ユニオンプラム
	愚者の宝珠、恶魔のひづめ	
アピシニアンデーモン		ロータスワンド
	ポルト酒、スティールウインゲ	
ガブリエ・セレスタ	_	屋杖アポカリプス
はぐれ神族(總情派)	トライエンプレムα、坏れた鉤	无欠の护符
フラワラ	クリムゾンワスプ、音叉羽	エリクサー
チッパーフィッシュ	海鮮肉、グリーンパブルコア	アイスジェム
ハンマーピートル	インセクトプレイダー、パンシースケイル	-
級廉22式	ブリズムクリスタル、断岩夹、	精見の灵药
	グレムリンコア、カオスフォース	
コズミノクビジター	虹色のうろこ	方位石
	真龙胆、妖精の小箱	
Dクレイマン	インセンス	避雷のタリスマン
丸くてブニッヤな何か		-
7,01 = 2 7 1 2 1 1	エメラルドハートコア、ボーンメイス	
ヘイムドウナル!	-	魔剑アクターネファリウス
ハイソックスを履いたウル	魔弓レイザーフォーテル	魔弓レイザーフォーテル
ペイルクラーケン	テンタクルス、极硬骨	防寒のタリスマン
サオ ダン	-	圣衣シルフレッド
サンダーバード	大ワシの心脏、トールレイジ、	避費の护符
, ,	封炭の風羽、猛禽の爪	
角からの猎犬	红莲の吐息、兽の毛皮、セイパートウース	_
サジタリアス	坏れた当、シルフィードアロートップ、不灭頓、	神速の书
	オリハルコン、旋风の 章、歪んだ角	
废弃物666号		景者の秘药
由王	王由の羽	碎土のタリスマン
サンスポットピジター		贤者の秘药
ホムンクルス・コピ	ミスリルクラウン	ミスリルクラウン
_		
ホムンクルス・アーリィ	ミスリルゲリーブ	ミスリルグリーブ
フラれストーカー	-	神枪ゲングニル
アンブレラ	こうもり傘、兽の毛皮	防寒の护符
ライトニングコポルト	稲妻のコイン、アフロヘッド、坏れた锤、	サンダーケリスタル
	しつばホルダー	
メカニ三等兵	ネジ巻き、ジャンクシールド、アダマンタイト、	ガードボーション
7 3 474	ダマスカスな、オリハルコン、カオスフォース	
エスカルゴーネ	ムーンバール、ジェットバレル、プライムエリクサー、	碎土の护符
	アーマービアス、メタボライザー	
ディスティニー	自花瓣	ユニオンプラム
	ベラドンナ	
~1811+	統白の飾り羽、	无欠の护符
	大ワシの心脏、羽毛	
ティアマット	五色のうろこ、坏剣ティルフング、紅葉の吐息	坏剑ティルフング
ブラックペイン	ミスリルヘルム	-
パッケバッカー	女神の灵药	圣铠アレフストレイン
70-	スターガード	スターガード
ノルン	翡翠の软骨、ソウルパール、強養爪、极硬胃	精灵の灵药
パハムート	魔龙の大角、視杀の魔際、機能インフィネイトアドマイヤ	地地インフィネイトアドマイヤ
ガイン	エーテルクラウン	-
イセリア・クイーン	剛枪ダイナソア、トライエンブレムα	
		-
1000	Ad.	100

3				卤	d.		@
符文	新击	(红)					
	A.M.	See See	為之故.		and the second second second	4	本层人类友
ロングソード	6	2	无	-	-	500	店・ゾルデ武器防具屋
クレストエストック	8	3	有	-	决之技権増加量1.5倍 (アリーシャ专用)	_	宝:ディバン城
シャムシール	10	3	无	-	-	3500	宝:王家の地下道 店:ゾルデ武器防具屋
レイビア	12	2	无		HIT+5	2200	店:ディバン
ヴィーキングソード	15	2	无	-		_	落:リザードマン
灵剑カールスナウト	16	2	无	圣	RST+5 对幽灵系 敌人有特效		落: クラスティゴーレム 和リザードマン(武器)
ファルシオン	18	3	无	-	-	200	作:コリアンドル村和 カルスタッド行商人
狩剑ヒルド	25	1	有	差	-	-	第二章遭遇アーリィ 后向后走掠到
ワルーンソード	25	3	有	_	HIT+10 AVD+10	7000	店:ヴィルノア
名刀虎切り	30	3	有	-	对鲁系敌人有特效	7500	作:ヴィルノア
パラッシュ	30	3	无	_	_	-	宝・スルス火山洞窟
プロストペイン	32	2	无	冰	MAG+15	15000	店、カルスタッド
シンケレアーサーベル	38	3	无		_	20000	店:クレルモンブエラン
ライトニングエッジ	40	2	有		RST+5	30000	店・ケレルモンフェラン
アイシクルソード	52	3	无	*	_	40000	店:クレルモンフェラン

ı	-	E-mar-	_		-		Diam'r.	
ı	曲刀ハルベー	55	2	无	-	对鱼系敌人有特效	-	藩:与香を安执の馆80SS―
								同出現的狂战士マスカリ
								ティストーカー(武器)
ı	名刀蜘蛛切り	58	2	无	***	对多足系致人有特效		室:スルス火山洞窟
	フレアバゼラード	65	3	有	炎	MAG+50	-	宝:奉龙殿
	ルーンスレイヤー	90	2	无	-	RST+20	-	作・クレルモンフェラン
						对魔法师特效		
	ホーリイソード	95	3	有	圣	MAG+30	-	店:ディバン城(被破坏后)
	名刀五月南	130	2	无	-	MAG+20	76000	作:ゾルデ
	闪刀シルヴァンス	150	3	有	圣	MAG+20	-	宝:エグドラシル
	名創アロンダイト	170	2	1	-	对女性高伤害	-	宝:精灵の森
	裂刀ファーウェル	210	3	有	-	HIT30 决之技	-	レオーネ高队时
ı						伤害+30%		LV35以上
1	圣剑アスカロン	220	1	无	-	会心率100%		落:レッドドラゴン(尾巴)
ı								[ヴァルハラ宮殿]
ı	魔剑グラム	240	3	有	暗	一定确率使敌人麻痹	-	宝:ヴァルハラ宮殿
ı	ヴァンバイアソード	275	3	无	-	RDM-20 RST-20	_	藩:レザードヴァレスの塔
ı				_	_	一定确率吸血	700000	一二层之间固定的敌人
	名刻ムーンファルクス	280	2	有	圣	RST10	/00000	作:コリアンドル村
	神剑グランス・リヴァイ・		3	有	-		-	レナス初期装备
	恐動ヘルギ	380	2	无		混乱,耐性+100%,	-	著:メイルシュトローム
						攻击时有10%的确 率使敌人混乱		(レザード・ゲアレスの塔)
	Administration of the second	450	.3	有	歪	平1更改入1距10	_	ヴァルキリー初期装备
	神創ランドゲリーズ	500	3	1	#	HIT+50 ATK+5%		レオーネ 悪以 时 L V 40以上
	ヴァルキリーフェイバー	500	3	有有	世	MAG+1000 战斗中		蜜:セラフィクゲート
	産創レヴァンテイン	300	9	75	345	对敌人的伤害随时		第5层パハムート身后
						的減少而增加		State of the state
	魔剣 ダインスレイヴ	750	2	有	¥	H2862 1014 HAR	_	宝・セラフィクゲート
	現場フィイスレイソ	, 50	-	71	-			第3层左侧房间右上
	勢人の銭"神を斬获せし者"	10000	2	有	-	IMAG10000	_	第 完成セライケゲート10次后、
	ガンい時 中名事がたり個	1000		111		对神族两倍伤害		界層房间前最右侧-
						CONTRACTOR OF ST		落・クラスティゴーレム和
								リザードマン(武器)
							L	Cheddin.

	3				大	剑		<u> </u>
ĺ	特文	新击	(重)					100
ı	The Control of the Co	47	本山油泉	描文框			Marin.	主要 办手方法
	バスタードソード	8	2	无	-	-	1000	店:ゾルデ武器防具属
	トウハンデッドソード	14	2	无	-	-	2500	店・ディバン武器防具屋
	ストライキングソード	25	1	无		_	4500	店:コリアンドル村
	スクレップ	30	2	无	-		5000	店:ヴィルノア
								宝.苍枯の森
	エレメンタルエッジ	32	5	有	6000	决之技伤害+30%	6000	作:ヴィルノア
	クレイモア	42	2	无	-	-	18000	宝、昏き妄执の館
	ドラゴンスレイヤー	80	2	有	-	对龙系敌人有特效	-	藩:ドラゴン(尾)
								[番き妄执の馆]
	フルンティング	85	3	无	-	-		落:マスカリティストーカー
	フヴァイハンダー	100	2	无	-	HIT+10 RDM-10	30000	作:クレルモンフェラン
	フランベルジュ	100	1	有	炎	一定職率使敌人衰弱		アドニス初期装备
	苍剑グランスティング	120	2	有	雷		115000	作・クレルモンフエラン
								落:アリエーゼ
	シルバークラッド	130	2	无	-	HIT+20 RST+10		将クラッド解放后在
								ヴィルノア右側的民
								家中和他对话
	カリバーン	180	2	无	-	一定确率使敌人即死	um .	藩:ディバインスレイブ
	ドラゴンスレイヤー改	200	3	有	-	对龙有特效	-	アリニーゼ富队时にV35以上
	精王剑アレクタリス	220	3	有	-	-	_	藩:アレクタリス
	帝釗デュランダル	240	3	有	-	reb.	-	店。アスガルドアリューゼ
								回归后的初期装备
	誓剑オートクレイル	250	2	有	當	HIT+10,决之技伤害+30%	-	与倒在ディシ刑场上
								的士兵对话(第六章时)
	不死者の剑	260	2	有	-	一定确率吸血	-	ディラン高队时、Y40以上
	神剑ギャラルホルン	280	1	有	-	-	-	落:ヘイムダル
	イゲニートソード	300	2	有	炎	决之技伤害+30%。	1000000	作:カルスタッド。
						RDM-20		コリアンドル村
	光剑クラウソナス	350	2	有	-	-	-	宝」ヴァルハラ宮殿
	バハムートティア	600	3	有	-	对龙有特效		1アリニーと裏似的LV40以上
	魔剑アクターオファリウス	700	3	有	冰	-	-	落。ヘイムドゥアルロ
								(セラフィックゲート)
	慮げられし者の剑	850	2	有	-	-	-	ディラン高开时。V45以上
							1	ブラムス可以装备
	坏剑ティルフィング	2200	1	有	±	RDM-500	-	落:ティアマット
						RST-200		(セラフィックゲート)

意的,首先就是第二章遭遇艾莉时能得 武器,在二周目也可以得到这些武器。 到的剑,如果在剧情发生后没有立刻回 但是所需要的级别要上升 5 級。虽然入 身去拿,一旦出城后再回来就会发现剑 手因难了一些,但是对于二周目的难度 已经不见了,请广大玩家注意。另外 花些时间在这上面还是值得的。

在剑系武器中, 有几个地方是需要注 就是三个主要角色离开时可以得到的

3						弓							拳套			100
音文	¥ fL	(At)		_					数文	超打(額)		_			
	M	STORY.		10.0		*		1048	主要入于方法	T		10.25			D) www.	主要// 手方法
神弓シルヴァンボウ	0	0	3	无	1		00,RST+100。 的作客用定为		落:归つてきたアレクタリス [セラフィックゲート]	ブラッディナックル デラッディフロウ		有有		定确率吸血	14	ブラムス初期装备
						AND ADOLD O	的级别数×20		10/2/1-/2 17	ブラッディダスター	600 3	有		定确率吸血	1-	宝・セラブイックゲート
	8	2	2	无		-		400	唐:ゾルデ武器防具屋	ブラッディアッシュ	1350 3	有		定确率吸血	-	童:セラフィックゲート
クロスポウ 、ロングボウ	11	10	3	无无				2000 4000	店:ディバン武器防具屋 店:コリアンドル村	130			透器			100
ガンデーヴァ	24	0	2	有		-		-	宝:セルドベルグ山岳				拉的			1633
ヘビークロスボウ	24	10	2	无		-		-	苍祐の森, ゴートマン(武器)	符文	被打(錄)		O Water Pools street		Laterated Biologic	
スプリームクロスポウ	32	10	3	有	圣			5500	作:ヴィルノア 宝:アウドゥーラ水上神殿	通器 エーテル・レイザー	1400 50	3	在 21-	大型敌人有特效		(機能) (利用装备) (利
コンポジットロング	50	-6	3	无	-	-		17000	店:カルスタッド、	Description of the last of the	1.100 [00	1	19 1/1/	A ZWA HOW		(Company)
1.4 =				140					クレルモンフェラン				头剖	\$		(6)
建弓グブルクロスアーバレスト	95 96	10		有无		两般 3	友告	_	落:ウル 宝:龙の墓场	1						
グリナリースレイヤー	110	0	2	有	-	RES-	10,对铠甲	_	作:クレルモンフェラン		杜戴 、三十二	15.50	NOT THE	用基金可收	. 给做.	主要入手按理
			-	1		系数。	人有特效		1 1 1 1 2	サレット	RDM1	头(蓝		轻,重,弓、魔		店:港町ゾルデ
もいスタインロックガン	110	0	2	有	-	mak mitte	+ 100 107 104	- E0000	落。ギガントクロウ	シルバーサレット アイアンヘルム	RDM2 RST2 RDM5	头(蓝		轻、重、弓、魔	4500	店:ディバン城下町
メイジスレイヤー	125	10	-	有	Г	人有		DOUGO	作:クレルモンフェラン	デニエルへルム	REMAR **	头(红		轻. 黨	7000	語・カルスタッド行業人
見弓エルブンボウ	130	20	3	有	-	RST+	10	_ '	宝:精灵の森	クリスタルヘルム	RDM10 RST5	头(蓝) -	秘、重、弓	8000	作:ヴィルノア
瞬弓ブルーゲイル		100	3	无	-		第100%	-	店:アスガルド	フィラクトヘルム	RDM10 RST25 RDM15 RST5			整、重、号	9000	作: クレルモンフェラン
シャイニイラブチャー命号ミステルティン	200	0	3	有有	土	MAG		_	作:クレルモンフェラン 宝:ヴァルハラ宮殿	ジルバーヘルム	RDM15 NS15	头(红		径、重、弓 経、重		五: 7日一寸/ 銀林追走 店: 行商人
ソウルスレイヤー	270	70	2	有	_		人造成伤害	_	作:クレルモンフェラン	ゴーレムヘッド	RDM1B HIT-20			*	-	藩:アイアンゴーレム
							部分会回复			ヴァリアントへルム	RDM20	头(绿) -	经、重	-	プラムス和アーリイ
魔弾タスラム	280	0	3	无		到数	人的HP上		落:パフォメット	ルーンヘルム	RDM50 MAG30	头(绿) -	轻、重、号	800000	的初期装备
選挙ラハッム	200	W.	9	75	Г				(シザード・ヴァレスの場)	ミスリルヘルム	RDM50	头(绿		轻. 重. 号	-	レナス和ヴァルキリー
クレセントプロー	300	0	2	有	-	-		_	シルメリア初期装备							的初期装备
エル・ナンの指先	300	0	3	有	-		散人有特效	-	宝・レザード・ヴァレスの塔	エーテルヘルム	RDM100	头(绿) -	. 薫、フレイ	-	宝・セラフィックゲート
ワイルドカリス 腹弓レイデーフォーテル	340 620	0	3	有有	_	对小师	系敵人有特效		落:バイロヒドラ 落:ハイツックスを履いたウル	头冠					HOUTHY THE	
M 12 () 22 2%			1	l"					(セラフィックゲート)	メタルクラウン	MAG3 RDM3	头、	ACCUSED NAMED AND	轻,重,号,度		店:コリアンドル村
100.00						1.1			100000	オリーブクラウン	MAGS RDM4					店:カルスタッド
3						杖				アノイントクラウン	MAG10 PDM6			轻、重、弓、魔	5500	店、クレルモンフエラン
符文	ŧ	树(畫)							マジシャンハット エンブレスコロネット	MAG12 RDM8			魔 女性专用	1	著:コポルトキング 落:アーリィ
A. Stratification			disc	25	(Y)		NA.		上,本事 从逐步进	圣事后のティアラ	RDM15	~ 13		女性专用	5000	作:ヴィルノア
ルビ - メイス クリスタルワン	F 1		0	2	无			680	よヴィルノア 0 店:ヴィルノア				变要+100			
秘密教団の杖	2		0	3	无		_	-	落.ディープマン	ルーンクラウン	MAG20 RDM15	头(约	表) 次数+80	8 轻、重,弓、魔	25000	作:コリアンドル村 (落:アース神族(射击兵)
インフィニティロ	1k 3	6	2	4	有	-	**	180	00 店:カルスタッド							(头)[狭间の洞窟]
n Arms.	4	2	1	3	-				クレルモンフェラシ 落・グレーターデーモン	スプリームクラウン	MAG40 RDM20	头 (1	Ē) ;==	松、重、弓、魔、	-	宝・レザード・ヴァレ
ロータスワンド	4	2	,	3	无	-	-	-	店・クレルモンフェラン	1.50 c. 12 c. 51.50 c	MAG80 RDM40	N 14	T)	プレイ 松.重.弓、鹿、	-	落:ホムンクルスコピー
ミスリルワンド			-10		有	-	A4		00 作:クレルモンフェラン	ミスリルクラウン	MINGOU HUMMO	头(给	1.7	セルーフ・腕、		At the Alband
ホーリイロット		0	12	15	有一			830	00 作 コリアンドルト	エーテルクラウン	MAG120 FDM80	头(绘	ķ) —	轻.重.弓.魔.	-	宝・セラフィックゲート
龙杖ドラゴンロ デルージュセプタ		10	4 5	12	无无		-	_	室:事龙殿 落 ヴォルザ			,		フレイ		
至秋323-シズル				12	有	400	State of the state	1	宝ユグドラシル	(73)			身体			E . (1)
エーテルセプタ		50	15	30	有	-	-	-	宝.ヴァルハラ宮殿	逐			7 7			N. S.
蛇杖ケーリュケイ2	2 3	40	10	20	有	-	-	-	落:恶魔44式(レザード・ヴァレスの塔)	地甲						
オレイカルコスの	数 3	60	10	30	有	-	_	6000	000 作アスガルド行商人	レザーメイル	RDM4	体 (1	T. T. W.	· 科 章 弓	240	店:港町ツンデ
大いなる教书		00		30	有	-	レザード专用	-	レザード加入时		RDM6			軽. 重、弓		落:パリスティックライノ
魔杖アポカリブ	Z 1	000	20	40	冇		キを用大喰法 ペイルフレアー	-	セラフィックゲート 第1层战胜ガブリ	キュイラス	RDM9	体 ()	<u>E</u>) -	轻.重	3000	店 コーアントル村
							- 146614.		エ・セレスタ后	タリスタルチェイン	RDM15 RSTS	体 (1		程、重. 弓	4000	店:ヴィルノア
圣杖ミリオンテラ	- 1	800	30	80	有	-	炎冰雷土暗至		窓イセリア・クイーン	シルバーキュイラス	RDM20	OK /1	50% E) 2-209		4500	店 ヴィル・マ
						1	-100%,有使用		セラフィックゲート!	7			±-505			
	- {					1	大魔法ファント			アレイムアーマー	HDM2B ADV-10	体(绘			-	藩・スケルタルアーミー
-	- 1			_			1200122000	L	-100000.004				冰-505 冻结			
(6)						枪							1009			
11 24										デュエルアーマー	RDM30	体 (4	I)	轻. 重	9000	店:カルスタッド
ルーン	穿孔	(Maria)		No.		A SEC.	La Arthréidean de		· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	シルバースタイル	RDM40 AVD10 HIT10	体 (1	在} 第-205 土+505		-	宝:香き妄执の馆
蛇矛バシリスク	340	50	2	有	-	RDM-	10,一定确	_	作:コリアンドル村行商人	クラッドメイル	RDM52 RST10	体(组		轻、量、弓	-	キルケ解放
						率使	改人石化		Kalendara Control Control		AVD10	1				(Chapter4后)
現枪ルーンバル	380	0	2	有	-	-		-	宝」レザード・ヴァレスの塔	シルバーメイル	RDM55 RST10	体(丝			16000	店、クレルモンフェラン
ディーチェ 刚枪ダイナ ソア	750	D	2	无	-	RDM2	0, 对鱼系	_	主、セラフィックゲート第2度	アイシクルブレート	RDM60 RST5	体 (组	上+209		17000	作:コリアンドル村
							1特效		藩:イセリアクィーン			77 13	±+505			
						-	184.1		(セラフィックゲート)	ドラゴンアーヤー	RDM62	体 (组		轻. 重	-	宪:奉龙殿
神枪ケンゲニル	1000	100	3	有	當	MAG	-1200	-	セラフィックゲート	ヴァローアーマー	RDM65	体(绘	(A) 混乱 (A) (A) (A) (A) (A) (A) (A) (A) (A) (A)	轻. 重	50000	店,行商人
									第2层战胜フラれス トーカー后	フルブレート	BDM70 AVD-20	体 (4			-	落:アース神族
		-							1 // /M			114. 43	,	1		

22	40	ME	20	a mbles	100	# W 1-75 0 TH
			石化+30%			(教护班)
ヴァリアントアーマー	RDM85	体 (绿)	衰弱+50%	轻. 重	-	宝、ユゲドランルブラムス 的初期装备
ミスリルブレート	RDM90 RST40	体 (缘)	炎冰雪 土+20% 蚤+50%		-	藩:ガーディアン ディーヴァ
シルバーブレート	RDM100 RST20	体 (録)	雪-20%	427 (3	-	室:ヴァルハラ
鏡鉋リフレックス	RDM120 RST30	体(绿)	赠−20% 圣+50%	轻、重、弓	_	宝·レザード・ヴァレスの塔 レナス初期装备
圣徳アレフストレイン	RDM200 RST40	体 (錄)	生+100% 毒+100%	轻. 重	-	宝・セラフィックゲート第2
アルヴィト の光铠	RDM200 RST80	体 (錄)	-	アリーシャー 专用ヴァルキリ	-	ヴァルキリー初期装备
霸王の铠	AVD50 HIT50	体(绿)	炎冰雪土 暗光-20% 即死衰弱 传送+80%			作:クレルモンフェラン
煙能インフィネイ トアドマイア	ROMSOD RST100	体(録)	-	轻、重	Estado :	玉:セラフィックテート 落:メいムート(セラ フィックゲート)

t							24.77
I	披风						
ı	The state of the state of	Mark	海文 (100)	Fatron	可能各职业。	价格	主義入手方法
ı	クローク	RDM2	体(蓝)	-	轻、重、弓、魔、	200	店・港町ゾルデ
ı					フレイ		
١	アリーシャのローブ	RDM3	体(红)	类+30%	アリーシャ費用	-	アリーシャ初期装备
ı	シルバークローク	RDM7 RST2	体(蓝)	-	弓、魔	3500	店:コリアンドル村
ı	ノーブルクローク	ROMID	体(藍)	-	弓、麂	4500	店:ヴィルノア
ı	アノイントクローク	RDM18	体(红)	眼光+50%	弓、魔	-	宝小りルゲン矿山
ı							宝:アウドゥーラ水上神殿
1	レザークローケ	RDM22 RST5	体(監)	青450%	弓. 推	3500	作:コリアンドル村
	スプリームガ ブ	RDM25 RST4	体 (红)	-	弓.魔.フレイ	9000	店:カルスタッド
	幻衣ミラージュローブ	RDM32 RST8	体(绿)	雪+20%	弓、魔	-	宝:クローサス森林遺迹
		AVD20		±+50%			
				传送			
ı				+100%		20.9	- 4 T
	冰衣 クリスタルガ ブ	RDM50 RST15	体 (绿)	炎-20%	弓、魔	-	宝:奉龙殿
				冰-50%			
	エルヴンタフタ	ROMSS RST10	体(缘)	雷土	弓、魔	25000	作・港町ゾルデ
ı				+20%			
	炎衣フレイムミスト	RDM60 RST20	体(紅)	冰雪土	弓.魔	-	宝,ユグドラシル
				暗圣			
			ı	10096			
				冻结+			
				100%	=		
	フェアリイガーブ	RDM75 RST30	体(録)		女性专用	50000	作:ヴィルノア
		AVD-6		土+30%		}	
				暗圣一	(
				30%			
				衰弱+			1,1
				100%			
	神衣フェニ・クスガーブ	RDM80	体(蓝)		弓、魔、フレイ	_	宝・セラフィンクゲート
		PP 400 007/0	Ab /472	冰-20%	- m		・宝・セラフィックゲート
	圣衣プリタニアガーブ	RDMB0 RST40	体(験)		弓、魔	***	玉:セブンイックタード
		PPA 44 PA PAPEA	44 /49 >	圣+50%	= #		セラフィックゲート 第二层
	圣衣シルフレッド	RDM180 RST80	体(绿)	暗-50% 平 2007	弓、魔		セフフィックゲート 第二法 世界 ヴォータン 后
	-t 14 ot-	AVD100	Law comp	圣-20%	of type		以班ワオーメンル
	暗の法衣	RDM200 RST100	体(绿)	雷圣	レザード专用		レケート的初期表音
	Address of the second	AVD50	4 147	+50%	= *		富・セラフィッケゲート
	鱧衣フローレスガーブ		体(绿)	雷+50%	弓、魔		選:セファイックケート
	make to the state of the	AVD50	An CARA	±-20%	フレイ专用		プレイ的初期最高
	后収エターナルシャイン		体(绿)	滑+50%	フレイ专用		ノレコロ外別収置
		AVD100					
							Comment of the Commen

腕									
护手									
A Marchaell Con	性能	# X	Mate.	山洋春町市	1000	主要工工业			
ガントレット	ROM2	腕(蓝)	-	轻、重、弓		店:ディパン城下町			
メタルパックラー	RDM6 HIT-2	巖(红)	The said	秘、遵、号、展	- 3 c	宝:セルドが赤気。			
	AVD5					山岳遗迹			
デュエルガーダー	RDM10 HIT-10	腱(重)	-	轻. 宣	7000	店:カルスタッド			
	AVD-10								
シルバーバックラー	RDM12 HIT-2	廳(紅)		轻、重、弓	-	宝,昏き妄执の馆			
	AVD5 RST4								
セイクリッドガーダー	RDM15 HIT-5	腕(紅)	圣+20%	轻、重	3000	作・ヴィルノア			
			世里+10%						
ヴァローガントレット	RDM25	腕(红)		轻、重、弓	-	プラムス的初期装备			
ホーリイポントレット	RDM40 RST5	腕 (绿)	-	轻、重、弓	50000	店:アスガルド行商人			
ミスリルガントレット	RDM55 RST10	腕(红)		轻、重、弓		宝.ヴァルハラ			

4.0	-	Jen .	-	EMAGE	page 1	Carlona Para
エーテルシールド	RDM75 HIT-20	腕 (绿)	-	重、フレイ	-	宝:レザード・ヴァレ
	AVD-20					スの塔
スルーズの手甲	RDM80 HIT30	腕(紅)	暗+20%	轻,重、弓	500000	作・アスガルド行商人
(AVD10					
エクストリームガード	RDM100 HIT10	腕(缘)	-	轻. 重	-	宝:セラフィックゲート
	AVD-10					
ミラクルガード	RDM1	施 (绿)		轻、重		作。アスガルド行商人
スターガード	RDM200 HIT-10	腕(绿)	-	轻.重.弓.魔	1	落:フロー(セラフィ
	AVD-10					<u>ックゲート</u>)

手書					
The Contract of the Contract of	B. Betterne	符文 辦法	可藏备职业	40.44	出层人手方法
レザーグローブ	RDM1	腕(蓝)一	軽.重 弓、魔. フレイ	200	店:港町ゾルデ
ロイヤルグローブ	RDM20 AVD-10	腕(红)-	轻、重、弓、魔。 フレイ	8000	店: クレルモンフェラン
マジックグローブ	RDM30 AVD-15 RST20	腕(紅)-	轻.重、弓.魔	7000	作:ヴィルノア
ウインドグローブ	RDM35 AVD20 HIT20	腕 (绿) -	轻、重、弓、魔	20000	作:クレルモンフェラン

	123				/ / T					N. S.
	护腿									
	Mary J. S. St. Commer	性能	16	Codes		10 2		dle .	位据。	主要入学力法
	クロスグリーブ	RDM2	脚	(红)	***	轻.	重、	3	180	店:港町ゾルテ
	メタルケリーブ	PDM4 RST2	鄭	(红)	rie .	轻、	1		-	宝・セルドベルグ山岳遺迹
	デュエルゲリーブ	RDM8	脚	(红)	-	轻、	重		6500	店:行商人
	ナイトグリーブ	RDM10 AVD5	脚	(紅)	-	轻.	■.	弓	5000	店・ケレルモンフェラン
	ンルバーゲリーブ	RDM13	脚	(绿)	-	轻、	重.	弓	-	ブラムス的初期装备
	ヴァローグリーブ	RDM15	脚	(缘)	-	轻、	重		-	落:ホーリーオーダー
	ヴェインケリーブ	RDM15	脚	(縁)	土+10%	轻、	E		3000	作:ヴィルノア
					毒+30%					
	ヴァヴァントプザーブ	HOW25	瓣	(置)		艳、	童	cal	-	プラムス、アーリイ
П										的初期装备
	ルーングリーブ	RDM30	脚	(盗)	沉默	轻.	重.	弓	60000	作:港町ゾルデ
					+30%					
	ミスリルグリーブ	RDM50	雕	(進)		軽.	重.	5	1-	レナス、ヴァルキリー
		1 1			200	ŧ			1	的初期装备
	エーテルゲリーブ	RDM100	脚	(红)	~~	重.	フレ	1	-	フレイ的初期装备
			_			_	_		_	

靴子						
The second second	性能	A State	继性	可装备职业。	公施	丰 素为主义法
レザーブーツ	RDM1	脚(蓝)	-	経、重、弓、魔、 フレイ	160	店:港町ゾルデ
スエードブーツ	RDM3 .	脚(藍)	-	轻、重、弓、魔	1000	店:コリアンドル村 的行商人
ワークブーツ	ROM8 RST2	脚(红)	-	重、弓、魔、 フレイ	2500	店:ヴィルノア
レッドブーツ	RDM8 AVD20 RST10	胸 (紅)	-	軽、重、弓、魔、 プレイ	-	藩:クラリオーネ
エルブンブーツ	RDM18 AVD20	脚 (绿)	-	轻.重.弓.魔、 フレイ	-	シルメリア的初期 装备
*******	HDM20 HST10	脚 (線):	in a	軽,重、弓。魔 フレイ	40000	店:アスガルド行商人

		j	监符	文
				AMARKS
走の気爪	斩击	ATK+3%	-	るロウアー Jザード前を1 …と遠立 ワイルト リザート [屋](火…洞窟)ドラゴン,手] 昏き妄执の値)
坏れた太剑	新击	决之技的伤害+5%	-	答:ジャイアントスケルトン(武器)(香き妄 执の馆)、イーガネスチェイサー
プレイドクロー	新击	决之技的伤害+5%	-	落。クラスティゴ – レム[尾](山岳遠遊) エルブンドッグ(精束の森)
メイスヘッド	殴打	MAG+3%	-	落:クラーケン(水上神殿)コーラルグリーン(龙の墓場)
坏れた杖	毀打	MAG+3%	-	落 スケルタルアーミー(武器)(スルス火山)
経合の爪	发挥	HIT+3%	-	落:ジャイアントホーク (山岳遗迹)
蓝色の饰り羽	发挥	H.T+3%	-	落 オウルベア(头)(山岳・苍枯)
ストーンブリット	发挥	HIT+3%	-	落:ジャイアントスカラベ (ザーマの漢)
甲虫の破片	治愈	RDM+3%	-	落:ブリッツビートル (丧失の森)
ゴーレムアイ	治愈	战斗中有40%的	1-	落:クラスティゴ - レム (山岳遠迩)
. Older	1.00	确率使鉴无效		
羊の角	治愈	战斗中有40%的	-	答・サテュロス(头、蜂き妄執の馆)
		确率使沉默无效		
龙胆石	治愈	战斗中有40%的	-	落:リザードロード (炭矿)
100		确率使毒无效	pro !	to a string table day, a shapet
ビジョンオーブ	治愈	HIT+5%	_	** リ オ ダ (头 (ディパン地下)
ふるびたベンダント	治愈	AVD+3%	-	宝:王家の地下道
甲虫の角	5至1七	成斗中有40%的		慈 ジャイアントスカラベ (サ・マ砂漠)
		确率使眩晕无效		
ピッグラム	强化	ATK+3%	(2800)	落パリスティックライノ[角](王家の地下道)

-								_	
	W2 (I								
ボーンメイス		RDM+3%	-	著 カオスウ・ズディン地下コーラルブリーン(元の基础)	龙の牙	穿孔	· 圣司包中与事故53%		落ドラゴン[美](昏き妄执の馆)
恶魔の心脏	强化	战斗中有40%的	-	薄ゴブリン系(张翅膀的小恶魔)[体]	ブレイクラム	194	决之战的东喜+5%	1-	落:デザートホーン[角](サーマ砂漠)
		确率使混乱无效		110 110 110	ピッグニードル	穿孔	决之技的伤害+5%	-	落・クイーンワスプ
こうもりの耳	弱体	战斗中有40%的		葉:所有蟾蜍	ドリルラム	穿孔	决之技的伤害+5%	-	落キャッスルカノン(レザードの塔)
		确率使眩晕无效			坏れた弓	19FFL	HIT+3%	1-	落サテュロス[武器] (香き妄执の)馆)
スリングトップ	702-6k	HIT+3%		落:コボルト[武器](山岳・苍枯)	2/4ククロー		战斗中有40%的	i	落・ワイルドリザード(スルス火山ドラゴン
	4814	HT+3%			34 -177H-	25.20	确率使沉默无效	-	
虫のトゲ	11011		-	答プリッツビートル(丧失の森)	The face on the last	Library			腕 (昏き妄执の信)
眼珠 1	悪体	AVD+3%	-	落・落・クレイマン	真紅の羽根	发挥	AVD+3%	44	落:フレスベルグ(ユグドラシル)
魔物のうろこ	反抗	RDM+3%	-	落 リザードマン(水上神殿)	レッドバレル	发挥	HIT+3%	-	落ディスガストシェル
坚定なセレ	反抗	战斗中有40%的	-	落:スカルフィッシュ	贝売の弾丸	发挥	HIT+3%	-	落:クラーケン(水上神殿)
		确率使石化无效		441	オーラフォース	发挥	MAG+3%		落:ストレイヤーログトラシルネクロマンサー達 龙殿)
ドラゴンサファイア	炼成	HP+3%		落:ドラゴン(昏き妄执の馆)ヒドラ(森林遺迹)	魔の刻印	发挥	HIT+3%		落.サテュロス[左足](昏き妄执の馆)
網のコイン	炼成	MAG5%		落:コポルトナイト(苍枯の森)	グリフォンの爪		RST+3%	(m)	落:グリフォン
グレムリンコア		战斗中有40%的	-	落・ギガントクロウ(体」(奉龙殿)	レッドチェリー	发挥	HIT+3%	7000	行商人コリアンドル村
ジャイアントアンバー	炼成	RST+3%	-	落:ジャイアントスカラベ(サーマ砂漠)	慶眼の宝珠	治愈	战斗中有40%的	-	落:メイルシュトローム
合の輝石	炼成	最大HP+5%	_	落・ロットデーモン(レザードの塔)スペク	178 m 2 12,	1	确率使混乱无效		
				トラルナイト(体)(奉龙殿)	歪んだ角	治愈	战斗中有40%的	-	落:バフォメット(レザードの塔)カプリコー
青磁のひよこ	炼成	战斗中有40%的	5000	店ヴィルノア			确率使石化无效		ンリーダー(狭间の洞窟)
Matterson or -	ANVAG		DUQU		龙蛆 .	治愈	HfT+3%	g at	落ドラゴンゾンビ(睾龙殿)
		确率使毒无效	1						
トライエンブレムα	创造	ATK+5%	-	落:はぐれ神族(纯情派)、ソードマスター、	セクシトゥース	治惠	战斗中有40%的	-	落デスドッグ(ヴァルハラ宮殿)
				イセリア・クイーン[背后破坏]			确率使麻痹无效		
プレイズブレスコア	一类	攻击时附加3%	_	落:ヘルハウンド(スルス火山)	ルビーのミツバチ	治愈	HIT+3%	1000	店・港町ゾルデ
		的炎属性伤害			赤い花瓣	治愈	战斗中有40%的	-	落·キングヴァーミン
・苍炎の尖晶石	584	攻击时附加3%		落:パーサーカー(昏き妄执の(宿)			确率使毒无效		
「七大の大田石	×			スペーツーバー(日を大がいれる)	巨大な奥古	選化	最大HP+5%	1	游·新 无
	-	的炎属性伤害		At an artist of the second sec					
ブルーソウルフレイム	炎	战斗中有40%的	-	落・ワーニングジュエル核パキセナ草原ゴースト	レッドファング	强化	ATK+5%	10.	落レッドドラゴン(ヴァルハラ宮殿)
		确率使冻结无效		the second of the second of the	悪真珠	強化	HP+3%		落:ディスガストシェル
千久の炎	类	炎層性的使養或以3%	-	冬 ファントムガ - ディアン	バラカ	强化	HP+3%	-	等バリスティックライノ、辻川 家の地下道
資冰珠	冰	攻击时附加3%	l an	落:バーサーカー(昏き妄执の馆)					カプリコーン
THE WOLLD	100	的冰鷹性伤害		ドラゴンゾンビ(都龙殿)	座字骨	强化	战斗中有40%的	-	落:カオスウーズ(ディパン地下)
					24 (·	ZW PE	确率使衰弱无效		Managery Self In the Part
雹の宝珠	冰	有3%的概率吸	-	落:スケルタルアーミー(スルス火山)	41 0 4 450	nc. ().	1 00 . 00.00.00.00		and a second second second second
		收冰屬性的伤害			マイトシンがル		ATK+5%	-	落ホーリーオーダー(デイパン地下)
ガイストコア	冰	战斗中有40%的	-	落:ジャイアントクラブ	ポイズンシード	弱体	战斗中有40%的	-	海·トキシックフラワー(巻枯の森)
		确率使冻结无效			drain trace and	1	确率使毫无效		
蓝色の羽	DK.	MAG+3%		落:グラトニーパグ(ユグドラシル)	ガスバレル	弱体	HIT+3%	-	落:哲元
各種		冰层性的伤害减少3%			アーマーピアス	弱体	HfT+5%	-	落.被无
- m	冰		-	落 フライングフィッシュスカルフィッシュ	黄通の刻印	弱体	HIT+5%		落・リザードロード(炭矿)ゴートマン(苍枯の森)
巨大な前齿	土	HP+3%	-	落.トロル	與2000列印	8914	M11+076	-	
ドクロの器	土	土属性的伤害减	-	落 スケルトン(丧失の森)					サテュロス[右足(昏き妄执の信)
and the same	1,400	\$3%,RDM+3%		* **** ** ** * * * * * * * * * * * * *	アサルトミサイル	弱体	ATK+6%	-	蒸ビーストフォート(ディバン地下)カブリ
ポイスンプレスコア	t	有3%的概率吸收	_	名ヒドラ(头)(森林遗迹)					コーンリーダー(狭间の洞窟)
11-12-12-1-11-1	-	土属性的伤害		THE PLANTAGE PROPERTY OF THE P	虹色のうろこ	反抗	战斗中有40%的		落、コズミックビジター(セラフィックゲート2度
Administrative				the first of the second of the			森率使诅咒无效		
炼膏矿	土。	攻击时附加3%的	- 1	落. 哲无	スプリントかいこ	反抗	雷舞性的伤害减少3%	t	落/アイアンゴーレム(車龙眼)
		當腐性伤害	arring s					Citt.	
ブルーパブルコア	土	有3%的概率吸收	-	落 ミメティックフラワー(精灵の森)	奥紅のうろこ	反抗	RDM+3%		落・レッドリザード
		上鷹性的伤害		ガンフィッシュ[身体](龙の墓场)	メンシースケイル		RDM+3%		漢グラトニーパグ(ユグドラシル)
ブルーアップル	土	MAG+3%	1000	店港町ゾルデ	赤铜の鏡	反抗	RST+3%	5000	店 クレルモンフェラン
青雲の珠	*	攻击时附加3%的		落 グレーターデーモン(賢き妄执の第)	銀のコイン	炼成	有5%的概率吸收	-	落・コポルドウォリアー
64 makeir	bet				300		冰属性的伤害		
	_	雷属性伤害		ネクロマンサー[衣](差龙殿)	クリムノンワスプ	炼成	AVD+5%		落 ワラワラ
サンダープレスコア	2	战斗中有40%的		落:サンダーホーク(体)(山岳遠遮)				de some a s	
1		确率使眩晕无效			ミスリル矿	炼成	战斗中有40%的确	-	落コポルドウォーリアーガーディアンディ
电气件	雷	主席性的何田成。3%		落 ストロビラクラリオ オ・奉 定戦)			事使以下异常状态		-ヴァヴァルハラ言殿)
龙の角・	圣	攻击时附加3%的	-	落ドラゴン[角](昏き妄执の馆)	· .		无效毒、混乱、沉默、		
		圣属性伤害		The state of the s	7.3		冻结、麻痹、石化、眩晕		
契约の锁	*	RST+3%		落:リビングアーマー(キセナ草原)	ウロボロスシンボル	炼成	战斗中有40%的确	-	宝 奉龙殿
36 c 30 7 (8)	36	NO 1+376	_				率使以下异常状态		
La manufactura	-	No work of the America		バリスティックライノ(头)(王家の地下道)			无效毒、混乱、飞歌		
ホーリイスピネル		圣黑性的伤害减少3%	-	落:ティア・ソウル(森林遺迹)			冻结、森病、石化、眩晕		
ホーリイブレスコア	圣	战斗中有40%的		落.ドラゴン(昏き妄执の馆)	43184	A10/4			☆ Jan 二位 EME = - 1
		确率使毒、混乱			ネジ巻き	创造	有5%的概率吸收	-	落.メカニニ等兵(セラフィックゲート4层)
		汀歇、冻结 麻痹、					電馬性的伤害		
		石化、眩晕无效			绯炎の尖品石	炎	攻击时刷加3%的	-	落瞥无
青銅の練	圣		8000	行導人:コリアンドル特 (を注意)を行った			炎属性伤害		
1 12 - 12 - 1			0000		ドラゴンルビー	炎	HP+5%	_	落レッドドラゴン(ヴァルハラ宮殿)
デモンホン		MAG 5%		落グレータ デーモン[角] 香き支払の饱		遊	攻击时附加3%的		さヘルハウンド スルス火山
漆無の翼	曜	暗萬性的伤害减少5%		落グレーターデーモン(層多妄族の館)	() / 5 / 10 / 10 /	-	炎属性伤害		
デモンズプレイズ	暗	战斗中有40%的	-	落 恶魔44式(レザード・ヴァレスの塔)	ヒートプレート	炎			注:デザートホーン(サーマ砂漠)
		确字使诅咒无效					炎属性的伤害减少3%		
小鬼の牙	盤	AVD+3%	-	落 ゴブリン(キセナ草原)	レンドソウルフレイム	炎	炎属性的伤害或。v3%	-	答ファントムガーディアン
	普	文中时附加3%时		落 智光	火炎矿石	炎	有3%的概率吸收	~	落・ヘルハウンド(スルス火山)
1111111	-8			73 10 70			炎属性的伤害		
a 2 A House A		暗屬性伤害		and address of the same of the	紅莲のうろこ	张	决之技的伤害+5%	_	落.新元
こうもりのマント		暗馬性的伤害減少3%		落:ヴァンパイアパット(森林遺迹)		炎	战斗中有40%的		落:シャイアントスケルトン[胸部](昏き妄执の)信
考い人也	暗	RST+3%	6000	行商人 コリアンドル村	- Company	1	确率使诅咒无效		AS THE PARTY OF THE PROPERTY OF THE PARTY OF
and the same of th					ada a su med				
1000		4	工符	7	赤冰珠	冰	攻击时附加3%的	-	落.アイスデビル(スカビア渓谷)
H 3/2/59/2			<u>- 小</u>	~			冰屬性伤害		
- American					アイスブレスコア	冰	MAG+3%	-	落・アイスデビル(スカピア渓谷)
					皇元先	水	RST-5%	-	冬ビーストフォート 尾((ディパン地下)
James 1				とガンフィッシュ(たの夢ぶ		冰	战斗中有40%的		
ソトホン		ATK+(3)							
ゾ トホ ン 歩行花 の 剑	新士	攻击时附加6%	-	落:マンイ-ター(精灵の森)	具红00款官	W.C.			落:コーラルグリーン(龙の墓場)
歩行花の剑	新去	攻击时附加6% 的土属性伤害	-	落:マンイ-ター(精災の森)			确率使冻结无效		
歩行花の剑	新去 新击	攻击时附加6% 的土属性伤害 ATK+3%	- 	落:マンイ-タ-(精灵の森) 楽:クラリオ-ネ(触手(本龙殿)	コアルビ -	冰	确率使冻结无效 MAG+3%	-	落:レッドジュエル(スルス火山)
歩行花の剑	新去 新击	攻击时附加6% 約土属性伤害 ATK+3% ATK+3%	- 	落:マンイ-ター(精災の森)	コアルビー がいこつの杯	冰土	确率使冻结无效 MAG+3% 土属性的伤害减少3%	-	落:レッドジュエル(スルス火山) 落:ジャイアントスケルトン(決)(巻き妄執の領)
歩行花の剑	新去 新击	攻击时附加6% 的土属性伤害 ATK+3%	- 	落:マンイ-タ-(精灵の森) 楽:クラリオ-ネ(触手(本龙殿)	コアルビ -	冰	确率使冻结无效 MAG+3%	-	落:レッドジュエル(スルス火山)
歩行花の剑 カッティングクロー 坏れた剣	新击 新击 新击	攻击时附加6% 約土属性伤害 ATK+3% ATK+3%		落:マンイ - タ - (精灵の森) 薬:クラリオ - ネ 触手 (赤龙殿) 薬:ア-ス神族 響护兵 (武器)(ユグドラシル)	コアルビー がいこつの杯	冰土	确率使冻结无效 MAG+3% 土属性的伤害减少3%	-	落:レッドジュエル(スルス火山) 落:ジャイアントスケルトン(決)(巻き妄執の領)

ハームシード	±	有5%的概率版收		落ミメディックフラワ(精灵の森)
		上属性的伤害		
多行花のツル	1	土壤性的伤害减少3%		落ストロビラ
歪んだ前齿	土	攻击时附加5%的	-	落カプリコーンリーダー
		士異性伤害		
龙赤胆	T	战斗中有40%的		落スカイリザード(格灵の森)
		确率使毒无效	3 1	
一龙管	İ	攻5%的705%的		窓 アビスドラゴン(ユグドラシル)
		十属性伤害		and the state of t
	性.	攻击时附加3%	-	落グラトニーバグ(ユグドラシル)
レイダー・ハー	7	的土壤性伤害		The state of the s
斜ね马の铜像	1	AVD+39	1000	は、海町ゾルデ
赤笛の珠	整	攻击时附加5%	-	落シャーマンチーフ、ネクロマンサー[次](奉龙殿
		的雷属性伤害	1	H. M. I. Miller III III
対策の尼羽	#	AVD+3%	-	るサンダーホ ク 率 、午地赤
エレキブレスコア	雷	战斗中有40%的	-	落、エルブンホーク 尾 精灵の森)
LOS / 1 NO.	_	确率使麻痹元效		a ボルトドラゴン(森林透流)
宇什磷	雷	雷罗伦的 平成 5%		意スケルタルア・ミー
稍養石	*	有5%的概率吸收	-	たいステルブルテーモー
	***	雷属性的伤害		ダレッドトラゴン ヴァルハラ 宮殿
レッドホーン	圣	攻山畔物/05% 的圣娜性伤害	-	参わらしたシコンシンかいうとな
shill make on	-	1英击时附加3%		落:スペクトラルナイト(院)(奉龙殿)
赤铜の圣印	產	的圣属性伤害		W. Y. A. L. Sand J. L. Gastlebaster
are first late	×	BSI+5%		芝ト ラゴンゾンビ 翼 (本龙殿)
如彩牌	略	暗篇性的作客減少5%	_	後:エルダーバット
無い飞機 シザーハンド	雅	HIT+3%		落:シャープシザー(精灵の森)
ンサーハント 暗のマント) मह इक्षे	暗篇性的伤害减少3%		落・シャーマンチ・フネクロマンサー[背中](華龙殿
語の学路	時	近属性的作品点 ちゃ	10000	行命人アスガルド
reo)-8%	a	Latitudifficial most of a	10000	LIBY A SYNGE
1 A		4	是姓	7

[33]		4	录符	文
ハシカ ホーン	第 1	ATK 15%		きフラインクキフ
ランサーニードル		快之按的伤害+5%	-	意グラトニーバグ(ユグドラシル)
テイルシカー	穿孔	决之技的伤害+5%	-	茶ホワイトドラゴン・
坏れた枪	穿孔。	HIT5%	-	落:スペクトラルナイト(武器)(奉龙殿)
穿孔のくちばし	穿孔	ATK+5%	-	落パラグリフォン(レザード・ヴァレスの塔)
コポルトハンマー	吸打	ATK+3%	4	※コポルトウォーリアー . 1
トネリコのんとて	晚到	战斗中丰40万円		落ジャイアントトロル[右手](ユグドラシル)
		确率使诅咒无效		
坏れた策	殿打 .	ATK+5%	-	落・アビシニアンデーモン(武器)(セラフィックゲート)
破碎骨	吸打	战斗中有40%的	-	落. 暫无
		确率使眩晕无效		
龙の翼骨	发挥	AVD+5%	*	落ルッドドラゴン(ヴァルハラ宮殿)
ジェットバレル	发挥	1 IT 5%		さギガントマイマイ
カオスフォース		MAG+6%	-	落:ストレイヤー(ユダドラシル) 落:ギカントドラゴン(レザード・ヴァレスの塔)
非琴のうろこ	发挥	RDM+5% 决之技的伤害+5%		落:イディージー(ユグドラシル)
温嚢瓶	发挥 治愈	AVD+5%	1	落:パラグリフォン(レザード・ヴァレスの塔)
ヴァンバイアハート	治愈	最大HP45%		落:エルダーヴァンパイア(レザード・ヴ
drawday-1	7世境8	MEXITE + D70	,	アレスの塔)
非發服	治愈	战斗中有40%的	-	落:リザードナイト
302 de 150	747	确率使石化无效		
コアエメラルド	治愈	MAG+5%	-	落:グリーンジュエル(毒龙殿)
研げ	治愈	最大HP+5%	_	落 エヴォルブ(スルス火上)
龙の掌	治愈	战斗中有40%的	Mar.	※シッドドラゴン(ヴァルハラ宮殿)
		确率使以下异常		
		状态无效毒、混乱、		
1		,沉默、冻结、麻痹、		2234422
	1	石化、眩晕		一、一个一个一个一个
二大な犬肉	通化	ATK+5%	2500	落 エルプンドッグ(精灵の森)、
	!!			ジャイアントトロル(ユグドラシル)
巨色の質	强化	ATK+5%		茨パラグリフォン(レザード・ヴァレスの塔)
极硬骨	强化	决之技的伤事+5%	-	落:アンクリアネス(レザードの塔) メイルシュトローム
战斧壳	强化	战斗中有40%的		落。ギガントクロウ(尾)(拳龙殿)
02年90	3913C	确率使衰弱无效	-	AND LAHADBUE ASIM
線柱石の腕轮	强化	ATK+3%	2500	行商人:コリアンドル村
グラウン	頭体	圣属性的伤害减	-	強:リザードキング(头 (精灵の薬)
7772	40 kg	少5%	1	1
度ったうろこ	類体	战斗中有40%的	_	落:ドラゴンゾンビ[尾](奉龙殿)
		确率使毒 混乱、		
		沉默、东结 麻痹.		
		石化 眩晕无效		
深線のうろこ	反抗	RDM+5%	-	落:リザードキング(精灵の森)、ギガントド
				ラゴン(レザード・ヴァレスの塔)
ダマスカス矿	反抗	暗属性的伤害减	-	落ガーディアンディーヴァ(ヴァルハラ宮殿)
		少5%		アイアンゴーレム(幸龙殿)
金のコイン	炼成	战斗中有40%的	-	落・コボルトロード(精灵の森)

	意 √の≥∞音	対点	d[T+ ,35		素カプリコーンリ ダ
	不英観	炼成	圣魔性的伤害效		落:Emath(レザード・ヴァレスの塔)
-	J. S. Call	SHEET STATE	少5%		The state of the s
	録の子猫	炼成	战斗中有40%的	10000	行商人・アスガルド
	-745 7 AB	.4000	确率使毒无效	2300	
	红莲の吐息	创造	攻击时附加5%	-	落角からの猎犬(セラフィックゲート3展)
1	100 TO 10		的炎腐性伤害		
	五色のうろこ	创造	战斗中有40%的	-	箋 ティアマット(体)(セラフィックゲート4层)
			确率使毒、混乱、		
			沉默 冻结、麻痹、		
		far and a supple feath	石化、眩晕无效		
	差炎の失能力	炎	技計时附加5%。	-	落・イーガネスチェイサー[左前剑](狭间の洞窟)
		***	的炎属性伤害		and the state of t
	フレイムブレスコア	炎	有5%的概率吸收	-	落・レッドドラゴン(ヴァルハラ宮殿)
	12 de 12 T	ab 1	炎属性的作害 有5%的概率吸收	-	落:ワイルドリザード(スルス火山)エヴォル
	绿炎矿石	炎	炎属性的伤害	61	プ[左子](スルス火山)
	太阳の宝珠	仌	炎属性的伤害减		者カブリコ ンカプリコーンリーダー(狭河の
H	X HOUD IN	X.	⊕5%		洞窟)ネクロマンサー(体)(奉龙殿)
	裘冰珠	冰	攻击时附加5%的	-	落アース神族(正卫兵)イーガネスチェイサ
	,		冰膜性伤害		- (左后剑)(荻岡の洞龕)
	ソウルバール	冰	有3%的概率吸收	-	*プリズムジュエル
d			冰震性的伤害		
	ユミルの海	冰	有5%的概率吸收	-	落:アイストロル (スカビア渓谷) ディバイ
11			冰場性的伤害		ンスレイブ[左上腕](ヴァルハラ宮殿)
	感いドクロ	Ξ	土腐性的伤害减		タロットデーモンレザ ド・ヴァレスの名 1层1
			少5%		
	炼器矿	t	攻击时附加5%的	-	落イ・ガネスチェイサー[右后剣(狭间の洞窟)
			土属性伤害		to an a transfer of the same and the
	ハームブレスコア	İ	有5%的概率级收	-	をデストッグ・ヴァルハラ宮殿)
			土属性的伤害		落・フライングキラー(王京の地下道)
	グリーンパヴルコア	土	有5%的概率吸收		(治・フライングギラー(土外の地ト連)
	崩虚珠	t	土属性的伤害 上間似的伤害减		でライフスティーラー(精灵の森)
	別版本	L	少5%		2 / 1 / X / 1 - / - (14 X 6 X 6)
	死者の宝珠	士	战斗中有40%的	_	落・グレーターデーモン(唇き妄执の馆)
4	121 11 11 15 12 2 2	100	确率使即死无效		
	愚者の宝珠	#	有5%的概率吸收	_	落:恶魔44式(レザードヴァレスの塔)
1			土属性的伤害		
	ディープドウーム	土	攻击时附加5%的	-	落.ロットデーモン[身体](レザード・ヴァレ
		1	土旗性伤害		スの塔 1 层 ディバインスレイブ 左下腕
	6.2				ヴァルハラ宮殿
	翠雪の珠	100	攻击时附加5%的	-	等 イーガネスチェイサ · [右前剑](狭间の洞窟)
T.	4110	and .	雷属性伤害	4 -	茶:エルブンホーク(尾)(精灵の森)
	封炭の尾羽	器	AVD+5%	17	落:エルフンホーク 尾川横辺00州
	稻妻のコイン	=	有5%的概率吸收		※ライトニングコボルト(セラフィックゲ
	相楽のコイン	199	雷属性的伤害		- ト4层1
4	ボルトブレスコア	1 25	攻击时附加5%的	-	薄、プレスベルグ(ユグドラシル)
0	MARIANAL	nes.	雷萬性伤害		
-	トールレイジ	-	有5%的概率吸收	_	淳: バフォメット(レザードの塔)
d	,,	100	當屬性的伤害		ネクロマンサー(奉龙殿)
	スプリントセレ	*	留属性的伤害减	-	落: スペクトラルナイト(奉龙殿)
	1		少5%		
	エメラルドハ	논	战斗中于40%的	-	湾ローバ (ユグドラシル)
	-トコア		确率使选、沿計		
			沉默、冻结,麻痹、		
			石化、眩晕无效		A 10 M 10 M 10 M 10 M 10 M 10 M 10 M 10
1	オリハルコン	圣.	攻击89附加5%	-	落ガーディアンディーヴァ(ヴァルハラ宮殿)
1	S	4000	的漢萬性伤害	1 - 1 - 1	
175	ダークアミュレット	增	攻击时附加5%	-	落アンデットマスター(レザード・ヴァレスの塔1层人型的敌人)
	marada sa	186	的暗風性伤害 暗属使的伤害减	1 .	落ディパインスレイブ
	暗の神器	(98	少5%	1	And to all a world
*	シャープシザ	莊	战斗中有40%的	_	落:シャープシザー(精灵の森)
	ーハート	78	確率使印化之效		
		贈	攻击时附加5%	-	落:ロットデーモン(レザード・ヴァレスの
1		1	的暗属性伤害		塔↑层)ヒドラ(森林造迹)
	ダークマター	暗	攻击时 附加5%		落.ソウルサモナー
7			的暗屬性伤害		

Name of the last			
トライエンブレム	AVD+30%、RDM+50%、	-	集齐五段诗文
	RST+30%、炎耐性+90%		
ポイズンチェック	毒无效化、土耐性+30%	1500	(店:港町ゾルデ
ウィークチェック	衰弱无效化	5000	店:クレルモンフェラン
エンフューズチェック	混乱无效化、圣耐性+30%	3000	店・ヴィルノア
サイレンスチェック	九熟五製化、至新位+30%	5000	き クレルモンフェラン
フリーズチェック	冻结无效化	3000	店ヴィルノア

	_		-				
パニニノチェック	麻痹差效化、雷耐性+30%	2500	1.商人 コリアンドル村	悪魔の犬齿	MAG+15%		落トラッシュデーモン(昏き妄执の馆)
ストーンチェック	石化无效化、量明194-5076	5000	店・クレルモンフェラン	20月07人区	IVING#1070		ライフスティ・ラ・(狭间の洞窟)
スタンチェック	眩晕无效化、炎耐性+30%	1500	店港町ゾルデ	ドレインヴィング	一定确率恢复对敌人所造成的伤害		落:アイスデビル[羽(スカビア渓谷)
	祖咒无效化、缩新性+30%	4000		スティールウィング	HP恢复对敌人造成伤害的5%	-	落プリンスオブヘル、
カースチェック 位乙女のペンダント		300000	行商人:コリアンドル村 行商人:コリアンドル村	スティールノッング	中下恢复对战人组成历音到370		ライフスティーラー(狭间の洞窟)
パワーパングル	ATK+30%	300000	実際変験 100円10円1	A HUATA DON	战斗中恢复物品和魔法全体化	_	落:ライフスティーラー(歌间の洞窟)
マジックパングル			宝ヴァルハラ宮殿	2 3 5 2 A 3 - 43 MIN	(恢复量只有1/4)全属性耐性—20%		落アビシニアンデーモン
	异常状态中全能为上升、		落・ジャイアントスケルトン[体]	0.			(セラフィックゲート)
漆黒の結晶	暗耐性+5%		優き妄換の徳	レギオン	一定確率使敌人麻痹、		落:ミラージュワスプ(炭矿)
龙のうろこ	中書时MAG和会心率上升、		落・ドラゴン(昏き妄执の馆)	PT32	1 耐性+30%		16.47-2-13310041
定のフラー	中央のTVIAGNUS 3年上月、 RDM+3		落下 フコン(自さ支がの)(8)	王虫の羽	自己瀕死状态时为全员附加		落:虫王(セラフィックゲート3层)
20 July 1 July 11 St			落パリスティックライ 八順	1.110702	ファーストエイド这一技能		W. W.T. (C) 2 (× 2) - (O/E)
ジャンクシールド	P/78年本エフT	_		English and a Later	(对自身无效)		
ate of Aste , Title	A to be to the property of the party of		在家の地下道:	シェルシェード	一定确率使魔法无效,		落・サテュロス(香き妄执の(宿)
するどい矛先	会心率上升(重复装备效果叠加)		窓:リビングア - マ - [武器] (キセナ草原)	2 - 102 - 1	RDM#IRST+10%		冷 リノーロス 音を 天 次の 高
こうもり少	暗耐性+30%、战斗中HP的		落:アンブレラ(セラフィックゲート4長)	プロテクトシエード	沉默的ATK和会心率上升。		落:カプリコーン
-264×	所有位数数字都相獨的时候	_	深、アングレフ(セプメインジケート4)数	NUTAL STATE	RDM+5%, RST+5%	-	76.737 7 4 - 2
	会发生幸运的事情。数字超			3.龙の风切骨	会心率上升(里复装备效果香点)		落.アッパーリザード(山岳遺迹)
				必中の刻印	会心的威力变为两倍。但是		落:カプリコーン
Amazana (18	大效果越强。 ATX.150(含有25名)为用不是10)		落:ジャイアントホーク(身体)(山岳	(15 s	没能打到敌人时自己也将受		(E-M) 44-2
大ワシの心脏	ATK+15%(重复装备效果不叠加)	-	迷迹オウルベア(身体)(山岳遺迹)	ing '	動同样的伤害。		
與物別	决之技的伤害+20%		落:エルブンホーク(精灵の森)	真龙胆	战斗中恢复物品和魔法全体化	_	落 コズミックビジター
	HIT+15%	_	落。ダイアウルフ(表失の森)	阿龙州	恢复世只有1/4		(セラフィックゲート2展)
営の牙	1			ブリリアントピ	战斗中能力会随着HP的减少		落:袋ミミック 杖 (山岳遺迹)
他の毛皮を引き	冰耐性+特%	^	菜・ヴァンパイアバット(森林造迹)	-スメーガー	福増加		No. AC C > > KING TIME ELE!
コボルトランサー	一定數案所环防御	-	落・コボルトナイト[武器]		单体恢复全体化,但是效果		薬.ジェントルメン
E Market Control	(重复装备效果不叠加)		落.グリフォン ************************************	ジェントルカード	变为1/4。全状态耐性+30%		4.24111111
巨島の手腕 (19)	一定機率使改人眩暈 Hasing an MACSTON B			787441			落:デスドッグ(ヴァルハラ宮殿)
純白の饰り 独	战斗中中赛BI MAG和会心率		落ゲリフォン、ヘルダイバー (セラフィックゲート4层)	アダマンタイト	自己HP減值时给对方的伤害 增大圣商性+30%		ガーディアンディーヴァヴァル・ラ宮殿
at the early	上升、AVD+10% 极低概率即死			A	是人生的性+30%	- com v	アイアンゴーレム(奉龙殿)
くちばし			第オウルベア	TOP LAN	会心的威力变为两倍。但是		茶:ドラゴンゾンビ(泰龙殿)
金刚石	使通常攻击Mss, 会心和		落.暂无	龙のドクロ		_	治・「プコンノンと「命ルペ
ALC: AND TOUR TOU	一特殊攻击将会命中		All the second s		没能打到敌人时自己也将受 到同样的伤害。土耐性30%		
白い花葉	一定概率使数人中毒	Comp.	第.サンドフラワー(サーマ砂漠)	白银蝇 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	到同样的功者。工 则 "£30% 一定确定使敌人麻痹。		茶ドラゴンゾンビ(足)(睾丸製)
歩行花の根	定概率使敌人衰弱、		茶:マンイーター	は砂塊	A STATE OF THE STA		海トラコンソンとは日本を改
take til Norman William	審例性+30%		No	la H. H. a. M	時期性+20%、石化剛性+80%	anno	中.考 / n / ラ
植物の种・	恢复因中毒所造成的伤害	-	落・マンイーター	ヒールリング	受到伤害时有一定确率恢复	30000	店ヴィルノア
	(只限战斗中)		the balance of the same design	Manager and A Administration	受到伤害的一半。子耐性+15%		one av. Life to the charges
假面の欠片	一定确率使魔法无效		落:ネクロマンサー[矢](奉龙殿)	妖精の小籍には	恢复异常状态的时间减半	*	業リザードロード(英矿)
ボーンマスク	衰弱时ATK大幅上升,会心	-	落ストレイヤーはグドラシル	益叉羽	一定确审使敌人混乱、	*	落:グラトニーバグ[羽](ユグドラシル)
7	率上升,MAG和RST10%				混乱耐性+70%		the second section is a section of the second
ボーンレリーフ	定確率使敌人衰弱、		落アンデットマスター	レイフォース	一定几率崩坏防御	-	落・クラスティゴ・レム(山岳遗迹)
	追咒耐性+30%				(装备多个效果无叠加)		
不死者の非	一定确率恢复对数人所造成的伤害	,- a	常ストレイヤー(ユダドラシル)、	视玉	AVD+20%	-	落:リビングアーマー(キセナ草原)
ゴ レムハート	自己新死从态时为全员附加	-	落.アイアンゴーレム[体]	ブラッティクロス	给敌人的伤害 上升,但是每	7177	落.マスカリティストーカー(奉龙殿)
	ファーストエイド这一技能		(ユグドラシル)	about the same	次攻击都要消耗HP的5%。ATK +5		chambles a section to a
	(对自身无效)		Annual of the formation of the latter of	魔眼のピアス	回避时有一定确率进行反击、	-	宝アウドゥーラ水上神殿落:イ・ガ
Emeth の 刻即	一定確率使敌人即死、	-	常:Emeth(レザードヴァレスの場)	En al-metal.	HIT+50		ネスチェイサー(狭间の洞窟)
	即死耐性100%			例の路铁	一定确率使致人眩晕、	7	落・カプリコーンリーダー(狭间の洞窟)
首のない人形	一定確率使敌人混乱、	-	落.哲无		ATK+5%, HIT+10%		
	培耐性+20%			無曜の爪	ATK会随着攻击M ss数增高	-	落:ウインターウルブ足(スカビア渓谷)
廉徳の欠片	一定确率反射魔法	-	落ファントムボーダー、ジング		(攻击结束后还原)		ドラゴンゾンビ(足)(奉龙毅)
			スペクトラルナイト(拳龙殿)	ドラゴンリブ	战斗中能力会随着HP的减少	-	落:ドラゴンゾンビ(奉龙殿)
イビルミラー	一定确率使敌人沉默	-	答:ホーリーオーダー(ディバン地下)	1	而增加。ATK+10%		The American Market Company of the C
ディアプロホーン	一定确率使敌人石化	-	落:悪魔44式(レザード・ヴァレスの地)	と無機	战斗中HIT2倍、ATK3	-	落.ワイルドリザード(スルス火山)
暗無の翼	自己濒死状态时为全员附加		落.悉魔44式	ホーミングスケイル	决之技伤害+20%	~	落:ギカンドドラゴン(レザードの場)
	ファーストエイド这一技能		(レザード・ヴァレスの塔)	ギブリスケイル	使通常攻击Miss,会心和	-	落・ドラゴンパット[翼](奉龙殿)
	(对自身无效)、暗耐性+30%、			-Carolina - art	・些特殊攻击将会命中		Market State & Language State and the
MANUAL TO THE REAL PROPERTY.	诅咒耐性100%		the state of the state of the state of	ブラッドジュエリー	会心率会随着攻击Mss数增高	-	落ジャイアントトロルユグドラシル
ヴァンバイアファング	HP恢复对敌人造成伤害的一部分	Trees .	落:ヴァンパイア(森林遺迹)	Mile also	(攻击结束后还原)、衰弱耐性+50%		落:ファントムフシイム
吸血牙	一定确率恢复对敌人所造成的伤害	-	落:エルダーヴァンパイア	萤火	战斗中HP的所有位数数字都		
Albert d down to as	DANG 1 Ab Debte 1 V. Jan T.		ルザード・ヴァレスの塔)		相同的时候会发生幸运的事情。		(セラフィックゲート1层)
ヴァンバアクロー	给敌人的伤害上升,但是每		落:ヴァンバイアロード	70 min (7) (1-00)	数字越大效果越强一定确率使敌人进入毒、混乱、		落:悪魔44式(レザードヴァレスの塔)
, L _J,	次攻击部要消耗HP的5%		かった 見る様 (練習の主)	悪魔の右腕		7.	
シャープシザーの翼	一定确塞使数人石化	-	落シャープシザー(精灵の森)	i i	沈默、冻結、麻痹、石化、 欧黒はなわめは一个	1	ロットデーモン(右手)(レザードの塔)
黄水晶	自己濒死状态时为全员附加	-	落:暫无 * * * * * * * * * * * * * * * * * * *	W March / Mich	眩晕状态中的某一个		漢:ロットデーモン[左手](レザードの塔)
	ファーストエイド这一技能			米魔の 左腕	一定确率使敌人即死	-	THE RESIDENCE OF THE PARTY OF T
Am mahdrin	(对自身无效)、RST+10%		the analysis of the second of	悪魔のひづめ	一定確率使敌人沉默。	100	落パフォメット
パラの刻印	一定确塞使敌人麻痹		落:シャープシザー(精災の森)	45 40 50	沈 耐性60%	-	(レザード・ヴァレスの塔)
大はさみ	一定概率使敌人眩暈	-	落:シャープシザー(精灵の森)	クラーケンファング	一定确率使敌人冻结	-	落:クラーケン
断岩央	块之技的伤害随HP的减少而增加		落.ギガントクロウ[ハサミ](率龙殿)	メタボライザー	受到伤害时有一定确率恢复		落:デンデンキング
アーマーデイル	RDM+15%、RST+5%	-	第.サテュロス 尾 (番き楽仏の道)	The state of the s	受到伤害的一举	144.0	*
特質の装甲	一定确率使魔法伤害无效,		落.デザートホーン(サーマ砂漠)	ムーンパール	自己濒死状态时为全员附加	_	落・エスカルゴ - ネ
	眩晕耐性+30%				ファーストエイド这一技能(对自		(セラフィックゲート4层)
能ろの売	沉默时ATK和会心率上升,	-	落:バリスティックライノ(尾)	Assessed themes a second	身无效)、MAG+30%		the same tracks are to save a second
2.11.6.00	石化耐性+30%		在家の地下道	シルフィードアロートソブ	一定確率將致人传送到战场之外	-	落パワオメットレザード・ヴァレスの塔)
らせんの矢じり	HFT15%	-	落、バリスティックライノ[刃]	しつぼホルダー	会心率上升(重复装备效果叠加)	-	落:コボルトナイト 尾
and the same	M 100		(土家の地ト道)	空の小箱	沉默的ATK和会心率上升	-	落けザードマン(水上神殿)
ハートコア	最大HP+10%、	-	落トロル	火ネズミの毛皮	RST+20%、火耐性+10%		港.ファイアパット(スルス火山)
	春和衰弱耐性+30%		and the second s	Minate etc./sh	thank the block . White		エルダーバット
テンタクルス	战斗中HT加倍。		落.カオスウ - ズ(ディパン地下)	湖面の第	一定确率使敌人石化、	-	落:マジックミラー
	混乱 耐性+30%				石化耐性+50%	3	

			and the latest terminal termin
フェイタルシード	衰弱时ATK大幅上升	-	落・ミメティックフラワー(精灵の森
	会心率上升 霉光效		
ちいさな羽	裁大HP410%	10	店:ヴィルノア花屋(Ch3)
リリイ	最大HP+10%	10	店 ヴィルノア花屋(Ch4)
スズラン	录大HP+10%	10	店:ヴィルノア花屋(Ch5)
グラジオラス	最大HP+10%	10	店ヴィルノア花屋(Ch6)
インセンス	对恶魔系敌人大伤害	_	落:Dクレイマン
			(セラブイツクゲート2度)
アフロヘッド	即死耐性100%、战中中HP	-	落 ライトニングコボルト
	的所有位数数字都叫同的时		(セラフィックゲート4层)
	候会发生幸运的事情。		
	数之成大效果线外。		
豊帝の石の破片・	MAG+100 - 定確率将敌人		レザード美队时LV40以上
	传送到战场之外		
ホムンクルスの种	全属性耐性+20%		レザード商队时UV45以
狩られた本ズミ	機の指轮の材料		給港町ゾルデ的猫海鮮肉
尻尾の切れたトカゲ	猫の指轮の材料	-	治港町ゾルデ的猫海鮮肉
不幸な青い湯。(1)	猫の指轮の材料		絕港町了科学的猫海鲜肉
ねこのふん	猫の指轮の材料		给港町ゾルデ的猫海鮮肉
しゃぶった骨	犬の指轮的材料	400	絶ヴィルノア的殉情付き肉
かじった戦	犬の括較的材料	-	给ヴィルノア的狗骨付き肉
ぼろぼろの布	犬の指轮的材料	-	給ヴィルノア的狗骨付き肉
いめのぶん	犬の指轮的材料		给ヴィルノア 的狗骨付き肉
ひよこのえき	島の指幹的材料	関語の音	始コリアンドル村的湾骨クズ
野菜くず	鸟の指轮的材料	-	给コリアンドル村的湾台クズ
とりのふん	島の指幹的材料	W. Tarre	給コリアンドル対的場合クス
贝売入りのえき	鳥の指轮的材料	-	给コリアンドル村的鸡番クズ
猫の指統	定要率领敌人进入眩晕状态	1	作:港町ゾルデ
犬の指轮	战斗中决之技的威力会随着	1	作。クレルモンフェラン
	HP的減シ而増加		
為改裕能	(战斗中H/T2倍	1 4.	作コリアンドル村、カルスタッド
	C4ディバン城内の行商人		
ソロモンの指轮	战斗中HP的所有位数数字哪	900000	作アスカルド行商人
	相同学村娱会发生平五的事情。		
	数字越大效果越码		
レナス人形と、	会心率会随着攻击Miss数增高	-	落 フラれスドーカー
メタリック	(攻击结束后还原)		(セラフィックゲート3层)
レナス人形・	会心率会随着攻 #Miss数增高		落 フラれスト - カ -

クリスタル

(攻击结束后还原)

(セラフィックゲート3层)

	4.6		and the second
レナス人形・	会心率会随着攻击Miss数增高	-	落 フラれスト - カー
アンバー	(攻击结束后还原)		(セラフィックゲート3层)
レナス人形・	会心率会随着攻击Miss数增高	-	落:フラれスト - カ -
フルカラー	(攻击结束后还原)		(セラフィックゲート3层)
角面テープの欠片	自己瀕死状态时为全员附加		落.犬ルーファス
	ファ - ストエイド这一技能		
	(对自身无效)		
英知のグラ	会心的威力变为两倍。但是	-	智 无
	没能打到敌人时自己也将受		
	到同样的伤害		
クンクニル	一定几率崩坏防御	-	落:犬オーディン[武器]
	恢 等多个效果无叠加 1		
クリスタルボール	一定几率反射魔法	-	智无
ダイキャストランス	会心率会随着攻击Miss数增高	-	落 犬アーリイ(武器)
	攻击结束后还愿		
ちいさな虫	HP回复给予敌人伤害的6%	-	隐藏迷宫里的犬小屋全部破坏
ハムスター	毒、冻结、麻痹、石化、眩晕、	-	小动物击破
	衰弱耐性+100%战斗中HP的		
	所有位数数字都相同的的候		
	会发生文运的事情		

3A公司的作品除了高自由度的战斗以 道具系统之庞大更是远超-外还一向以系统复杂隐藏要素多而著称, 1期的攻略虽然完成了主线部分,但是却 这一系统的出现就使得很多道具入手方法 留下了很多疑问,这次主要补完了隐藏迷 宫内容的同时,还给出了全部武器防具饰 品的列表,希望能为广大玩家提供一定的 帮助。

针对隐藏迷宫中利用光子入手一些道 具和封印石的动件部分用语言来进行描述 过于困难这 点,这次的补充攻略特别结 合了《电击收藏》使用影像来进行说明, 在这里要说的是录像早提供的方法并不是 轻易放弃,多多尝试是很重要的一点。

本次《北欧战神传2希尔梅莉亚》的 还请广大读者见谅。

舌, 且多数强力道具都是出现在隐藏迷宫 中、且和一些隐藏要案也有关系,无形中 也给确认和统计增加了难度。 另外还有通过喂三种动物得到的所罗 唯一也不是最好的方法,仅仅是给玩家提一门指环的隐藏用途以及多周目后又会有新 供一个提示,一种思路,而且要注意的是 的隐藏要素加入等说法截止到现在也还无 很多时候运气也是一个很重要的因素,不 法得到一个明确的解释。限于时间问题, 这篇攻略补完依然难免有疏漏之处,这点

□文责/龙马

入手这一问题上怪物多个部位都能被破坏

的确认上产生了很大的难度,而从上表各

位玩家也可以看出本作的饰品系统极其复

杂,除了影响技能修得且有组合能力加成 的有色饰品,拥有各种特色效果的无色饰

品占了绝大多数,其数量更是多到令人咋





FF12的54个小秘密

FF12是一部充满了隐藏要素的游戏。 经过一番周密的调查研究、这些秘密终 于相继详出水面。下面出现的54个秘密。 只是众多秘密中的一部分而已。

001.坏災的王都ラバナスタ

经过ナブレウス湿原、经过石门到 达死都ナプディス、到达光満ちる回廊 的时候,通常是巴维在那里向大家介绍王 都毁灭的情况,并且要求大家先回去。但 是如果在这之前先打倒维尔卡审判官 在圣都) 然后准备前往希都的时候来到 这里、英兰就会提出方向不对应该返回、 如果此前已经去过帝都,那么阿西亚就 会在这里抒发自己的感想, 并且和英 对话。引出和"复仇"有关的话题

002.从豐磁陽化的东门前往市街地

在游戏序盘的时候, 瓦恩接受第一个 讨伐任务,去沙漠中讨伐はぐれトマト 在出城之后就不能回到城内。实际上也 着回去也并不难, 只要和队伍量后面的 士兵对话,当他问你是不是要进城,然 后要你去排队的时候,选择"井平" 然 后在对尾等候就可以按顺序进去了。此 外, 如果来到城门的时候没有人排队的 和土兵对话后就可以直接进去。

003.关于ラバナスタ王宮的地区

在王宫逃出那段,如果没有拿到地 图的话,那么一直等到拿到契约之剑的 时候 再去往帝都アルケイディス旧市 術 就可以从地图商人那里买到,但是 希特男然養10万米ル。由于这张地图没 什么实用性,所以除非有强烈收藏欲望 的人才值得买

004 工会本部的性感门卫

在王都ラバナスタ青一世業業位 族的女子卡特丽努(カトリー 美)、她 为了寻找来到王都的姐姐才从村中来到 这里。和她对话之后可以用回答来解决 她的烦恼。前后一共四次,每当剧情发 展一段之后她就会提出新的问题。回答

第一次:「未熟」一「社方ない」

第二次:「考えが甘い」一「日方ない」 第三次:「努力次第」→「姚が知らない」 ・「差理に「

第四次:「そう思う」―「そうだろう」 之后她就会去往工会。以后可以在那 果的门口遇见她。这段剧情至少要到打

005.把宴草随直子军

倒继尔卡审判官之后才能看到

完成讨伐任务No.3 (レイス) 之 后、来到ラバナスタ・ダウンタウン的民 ▼、可以找到笑い屋シーク的儿子ディ ク、但是在去过ドラクロア研究所之后 再收集齐三个メダル的碎片、在ダ ラン的家把这些岁片交给他之后 再回到这里,就可以发生孩子们 在民家中集合,成立空號预备 団 ヴァンネロ 的事件

在没有向地图南人购 买之前,只能通过探路的方 式来完成地图。但是在接受

讨伐任务的时候, 如果任务委托人出现 在你没有到达的地方 那么即使没有去 过那里或者购买地图,也可以知道那里 的情况

007.东ダルマスカ沙漠中的营地

在东ダルマスカ沙漠里有一座可供 人们临时居住的营地。在故事推进的过 主人公会请到不同的人 線由

2.4.	遭到的人
支受け代はぐれトマト	莱贴行乌出行的
年任务之后	一家三口
从恩多尔侯爵府邸透出后,	邦卡族和锡克族的高
+到時の勘片之后	来自全国的变熟
打倒审判官维尔卡之后	3名莫古利族
能够自由使用自己的飞	两名針埃拉族
上艇上"后	

008.向ダラン等等请数的實驗提示

在ラバナスタ・ダウンタウン居住 的グラン爷等、会在冒险的过程中向大 家提供各种帮助和建议。在不同的时期 去找他, 可以得到不同的信息;

and the second	THE REAL PROPERTY.
新执政官就任	前往游牧民村落的方法
典礼结束后	
太阳石入手之后	潜入ラバナスタ王宮的方法
从バルハイム地	关于ダルマスカの剑
下道脱出之后	
将ダルマスカの	バルフレア所在地
剑送出之后	
在砂海亭和	前往ル ス魔石矿的方法
さんが 空圧薬圧	

救助バンネロ的事情

去往ガリフ之地内方法

対下ヴァン的助言

羊 干油部プルオミシエイス

从战舰リヴァイアサン 脱出之后 得到品の断点之后 9一廿一加入 队伍之后 を は 独邦 プロオシェイス 之后

打倒审判官 去往帝都アルケディス ベルガ之后 的方法 前往ドラクロフ ま往よ代郷市ギルヴェガン 研究所之后 的方法

009.只花1ギル戴可以得到的情报

在王都ラバナスタ市街地东部的 名はたらく少年、和他对话、只要支付 他1ギル 就可以从他那里打听到一些关 于王都历史的情报。随着故事的推进 得到的情报也会不同

010 救出バンネロ之后向ミゲロ通报

在战舰リヴァイアサン上救出バンネロ 之后、回到王都ラバナスタ的商店、可以 向ミグロ报个平安。他将会很高兴。但是 如果在脱出战舰之后一直不回去,直到 拿到晓の断片后才去找他,他就会因为长 时间的担心而变得焦虑,台词也会改变。 011.満身创痍的战士长スピネル

在オスモーネ平原的ハウロ緑地之 金发現―名ガリフ族战士在和怪物 可以帮助他把怪物干掉。也可以 无视之, 任其被怪物虐到战斗不能。等 到ガリフ族村落的时候才会知道刚才那 个人就是ガリフ族的战士长、如果他在 刚才被怪物打倒的话,说话的台词就会 改变。语气也将变得上气不接下气。

战士长的好意

到決ポリフ村落之后、主人公一行



士长スピネル会关照出租陆行鸟的商人 让他们提供一只免费的鸟。如果与商人 对话的话就可以免费骑乘陆行鸟一次。 如果你拒绝乘坐的话,再回到这里的时 候和着门的战士对话,战士会责备你不 理解战士长的好心。

013.只认フェサー不认人的司机

在帝都アルケディス收集了9枚ポ ワイトリーフ之后, オ可以得到乘出租 车前往ゼノーブル区。但是如果继续在 这里收集。直到得到ブラックフェザ 的时候,再去找出租车司机的话。他会 对你手中的フェザー感到惊异、并且用 更殷勤的话语请你乘坐出租车 个勢力的家伙。不过你对他说话的口气 也会变得更加傲慢,这也算是对辛勤收 集フェザー的报偿吧。

014.在帝都贵族区使用テレポストーン的结果

如果在帝都上层社会居住的地方使 用テレポスト―ン将由己传送到别的地 那么会有一个骄傲贵族小孩(プライ ドだけの子) 嘲笑你, 说你使用如此低俗 的交通方式,根本不是政民级的贵族。(贵 族都是坐车的,以显示他们的气派,

015.飞空艇定期航班的乘客

如果在各地乘坐"ゆつたり、空 的话,就可以在飞行过程中购物(其 中可以买到珍贵的テレポストーン 以及和众多乘客对话。而一些乘客是定 期秉坐航班的,所以他(她)们会按照 一定的规律出现。

016 倾听旅行者一家的合话

在完成讨伐任务No. 24 (デスダイ (*) 之后, 再和这个任务的委托人对话 身上发生的事情。随着故事的发展。对 话的内容相应会改变。总之要在脱出八 ルハイム地下道、得到晩の断片、打倒 常判官ベルガ之后去找找他们、出现特 地点经常在各地的飞空艇港口一带。

017.遭遇デスゲイス时的对话

在秉坐飞空艇来往于各地的时候 可能会選到怪物デスゲイス。这个时候 不要急着去讨伐,在飞空艇上和乘客们 对话,就会发现他们的台词有相当多的 改变。大家都为突然出现的灾难而惊慌 (康话, 含词要是不变那才不正

018.根据领队台词发生变化的人物

在游戏中,一些散落在不同地方的 人见到主人公一行的时候,他们会根据 领队人的不同而说出不同的合词。这些 人主要分布在以下地方

ガラムサイズ水路东側補助阶段。 恵美 えた士兵

ギーサー草原幼さ水晶のほこり、腹の ディエラ

へ 本産石 い 坑口 分成点 人: 伤つい た帝国長 フォーン海岸ラバの小器: 検のヴィエラ

因为有的角色对话一次之后就断 所以專LOAD之后才能看到另外一种 就进

19召唤着的麻烦

在使用召唤着的情况下,将不能使 用飞空艇,陆行岛等交通工具。如果在 召喚状态下前往飞空艇港口或者陆行岛 出租中心的时候。服务人员会向你说出 与平时不同的台湾。(顺便说一句,有 唤着不能乘坐飞空艇并不是因为乘客的

意见,而是在召唤状态下的人可能会干 扰到飞空艇上的仪表和机器。难道说在 召喚的时候也会出现电磁波?

020.雷克斯的行动与空喊之家

许多玩家以为空贼之家是在瓦恩为 主角的故事正篇开始后才能够收集的。 实际上在以雷克斯为主角的序篇就已经 可以积累,等瓦恩得到工会报告的时候, 空贼之家的信息就可以看见了。 在雷克斯篇可以满足的条件。

建筑 体	出现角色
表得100000ギル以上的金钱	パンネロ
#押政由40回以上	パルプレデ
使用魔法200回以上	フラン
● 做人 ^火 1个 以上	16151
≨续ChainhO回以上	モンブラ・

021.穆动距离和步数的关系

游戏中有一个移动距离(步数)的 計算。无论在什么时候, 移动的时间越 长,步数也就越多。实际上,在街道上 撞到其他人,或者跑到墙壁等不能通过 的地方之后,只要保持跑步的状态,步 数就会增加。甚至在战斗的时候被敌人 打飞,步数也会增加。所以如果想取得 更多步数的话,只要找个墙角,把手柄 放在固定的地方,拿一个重物压住左右 让主角一直贴着墙在那里原地跑步 就OK了。虽然看起来很愚蠢,但是却很

022.巴修的装备与能力变化

在バルハイム地下側逃脱过程中 巴修会和队伍一起行动。在得到剑和铠 甲之后, 他会更换装备, 攻击力和防御 力因而加强。但是如果当时主人公一行 能力较低的话。他的HP和MP在换装之后 帝平均到和大家差不多的木平, 所以有 时候会出现换装完毕后最大HP与MP下降 的怪现象.

023.关于世界地图上表示的图标的颜色

仔细观察世界地图的话, 会发现无 论村镇城市还是其他什么地方,其图标 上有一定的颜色。或者蓝或者缘或者都 有,也有的没有颜色。其实这是表示这 些地方交通工具的符号。有蓝色标记的 地方可以用水晶传送,有绿色标记的地 方可以利用飞空艇进行移动。两者都有 的地方自然就是重要的交通枢纽岭

打开ステータス状态菜草的时候 可以查看现在角色身上发生的各种状 那么最多可以有多少个呢? 经过统 计,量后可以同时存在的状态一共有27 个。除了不明、战斗不能、石化、おと ラ、ストップ、瀕死、ウイルス之外。 其他所有异常状态都有可能同时发生。

025.只有1人的冒险队伍

在队伍成员超过3人的时候,可以 调整队伍的人员。在以下情况时,保持 1个人的队伍比较好,

使用回复等魔法时:如果此时队伍 里只有一人,那么系统会根据按照全 员的范围给你增加HP,例如在一个人 的队伍型使用ケアルガ、全员体力部 会回复。

遇到不能躲避的陷阱时。在狭窄的 空间遇到陷阱的话,是无法回避的。这 时候需要将队伍调成一人,这样可以将 陷阱带来的损失降到最低。

遭受敌人范围攻击时 有的敌人掌 握有多项大范围攻击能力,经常给我方全 员带来毁灭性的打击。

有的攻击虽然不是致命的, 但是也 会造成很多麻烦的后果。遇到这种情况。 在它发动属性攻击之前,只要把队伍的 成员调成1个人,就可以将损失降低到最 小的程度,和陷阱的道理一样。

026.关于敌人掉落道典的数量

敌人被消灭之后掉落道具 在一定 时间内不会消失。但是, 如果在敌人特 别密集的地区,连续消灭敌人掉落道具 在10个以上的时候, 当第11个道具出现 时、量初掉落的道具就会消失。因为主 机机能的限制。同屏幕最多显示的道具 只有10个。所以在掉下道具的时候就要 赶快取得。

027.宝箱前的陷阱

有的时候, 宝箱和陷阱是同时出 现的。如何才能在不触发陷阱的情况 下取得宝物呢? 首先可以装备钢铁の 膝当,这样就可以在浮空的状态下接 近宝糖,从而可以取得宝物而不触发 陷阱。或者慢慢接近宝箱,注意千万不 要踏上陷阱。当角色头上出现 的时候按○键,就可以"骗空取物 在一定距离之外拿到宝箱里的东西 《特异功能?〕

028.目标名称颜色的表示

在战斗中、如果我方角色拥有ライ プラ能力,就可以看透敌人的情况。根 据敌人能力的由强到弱,敌人的名字会 显示出蓝、黄、红等不同颜色。但是当 遇到讨伐任务的敌人附, 这些强敌的名 字显示为白色。就是"无法认定敌人能 力"的意思。

029.关于NPC成员的情报

外,有时候会有根据剧情出现的第四角 就失败了。 色加入,有游戏中特定的角色,也有讨 伐任务中和你并肩作战的战士。这些人 是不能控制的,而且他们的能力值也不 像我方成员—般详细。但是在Level,HP 和弱点方面还是有比较明显的差距的。 下面就是NPC角色可以查看的内容:

24				The State of the S				
,72.4E	Lavel		異点	Level	HP	養敵		
_ a		¥	Ŧ	· A. 7	1779	λ'		
ダルマスカ兵	×	×	无	、无うく	ブラ	状色.		
25161		٨	九	1	×	Ł		
ラーサー	х	×	龙	×	×	九		
カプラス	- 1	*	无		- 6	并		
パンサト	ж	х	0	×	к	0		
€ =	٧	х		Þ	4			
カロリーヌ	×	ж	0	×	ж	0		
核のサイエラ						101		
モテたいシーク	0	0	0	C	0	0		
加工なべまん	1		1.					
ラバナスタ警告兵	×	×	×	0	0	0		
一 カ族の身人	- K	K	4	0	0			
ガリフ族の狩人	Х	Х	К	0	C	0		
カリフ強の殴っ	×	٧	- 1	(
ク族の遊行	×	х	×		0			

030.在ドンムブ状态下移动

一旦中了敌人的属性攻击, 我方条 色有可能进入不能移动的ドンムブ状态。 既不能走路也不能行动。在解开诅咒之 前, 如果让我方其他角色"顶"着他们 移动,或者他们遭受敌人攻击而被吹飞 的话, 还是可以移动的 (废话!)。但 是还是及早回复比较好。

031.从オメガMk. XII那里得到ミスリルソート

在打倒オメガMk、XII之后、有一定 的机会得到ミスリルソード。但是确率 低得可怜。不过通过某中方法, 可以将 确率提升。只要在打倒它之前,提高自 己的Chain Level就可以了。而要提升自己 的Chain等級,量好的方法就是在这之前 多打同样的敌人。

032.利用NPC角色提高Chain数?

Chain等级提升的方法除了连续打败 敌人之外,还有一个比较卑劣的方法。在 有NPC角色出现的时候《注意是共同作 战的NPC 不是剧情Guest) 他(她)们 在被强力怪物做掉之后还是会复活的。 只要NPC阵亡,就立刻来到其他区域 再回来的时候就会发现原本已经死掉的 NPC又被"刷"回来了。这样反复让这 些角色去送死 就可以提高Chein Level

用抗腐性攻击装备

有的装备可以有效抵抗敌人的属性 攻击,但是由于一些原因,有时候不能 让全员都获得这样的装备。实际上只要 让一个人装备上饰物,就可以保护全体 成员。具体方法如下

首先 当我方遭受攻击的时候 让 有装备的成员A冲在前面,属性攻击自 然会被判定无效。

林后 当 レンスト 出现的时 立刻进入装备栏、将该装备转交给 另外一个成图8

之后,成员8才会遭到属性攻击。这时 候他(蝇)的身上出现"レジスト 然后依法炮制 将装备转 成员C 这样 全体成员都可以进开敌人的攻击了

这样做属于利用系统计算的时间投机 在战斗时,除了我方的三人队伍之。 取巧的行为,前提是手一定要块,否则

034.攻击伤害为0时的附加效果

有的时候, 由于怪物的属性, 我方 的物理或魔法攻击会无效化。当敌人的 伤需量显示为O的时候,假如我方成员的 武器带有追加效果,即使直接伤害无效, 追加效果还是有一定机会发生的。所以 平时要装备带有属性攻击的武器。

035.在远距离用剑发动反击

如果在战斗中遭受敌人袭击、产生 カウンター 效果的话,我方人员会 向敌人发动反击。但是如果距离过远或 者敌人在空中,而我方成员又没有远距 高武器的时候, 全出现反击不能的郁闷 局面。不过如果在游戏中用ハンディが ム远距离攻击我方持单手剑的同伴的时 候,被攻击的同伴会愤怒地用剑从远距 **高反击。这倒是很奇怪的现象。(内战** 内行,外战外行?)

036.利用"算术"连续对敌人造成重伤

"算术"攻击是一种非常奇特的攻击 招數。一开始的时候伤害只有1. 隨后每 次攻击伤害都会加倍。在连续攻击17次 之后,就可以达到131072点的伤害,但 是随后再攻击的话就会出现强制MISS 然后又回到1点的伤害。当连续攻击17 次之后,我个地方存档,然后寻找拥有 セーフティ 能力的敌人进行攻击 很有可能攻击无效。但是对它周围的敌 人却有13%的机会造成131072的伤害。这 时候就不会再出现攻击力归零的情况。 继续算术攻击可以继续重创敌人。

037.在没有License的情况下使用魔法

一般来说,要在游戏中使用魔法。 必须满足两个条件。一是拥有该魔法等 级的License、二是要买到相应的魔法。但 是如果习得了"无作为魔"这一特别技 能的话,就可以在没有License的情况下 使用廣法: 但是, 在18种黑魔法里, 9种 比较强力的魔法的使用成功机率很低 大概只有1.3%左右。

038.当混乱遭遇透明

在战斗中被敌人攻击陷入混乱状态 之后,表方人员会攻击自己的同伴。但 是如果同时让我方全员变成透明之后。 混乱的角色将找不到攻击对象。在地图 上像没头苍蝇一样乱撞。这应该也是比 较符合实际情况的。不过在敌人多的情 况下,还是不要尝试这样做比较好,

039.迈妙攻击非主动状态的敌人

在地图上标记为绿色的敌人, 平时 是不会主动攻击我们的。但是一旦遭受 攻击。强大的非主动敌人(像沙漠里的 绿色恐龙〉还是会反击的。不过游戏中 有一处设计得比较奇怪。如果使用くみ トラック技攻击非主动敌人的话、它们 是不会反击的。这样就可以利用这一点 在用売くストナック技之后原地顕步恢 复MP,然后反复攻击那些体力巨高的家 候,得到比较多的LP

040.从四一个细物身上反复超级

般的怪物都是只能盗窃一次。然 后必须再去找其他的怪物才能偏。但是 BOSS級的怪物和讨伐怪物不同。只要盗 完之后离开该区域然后再返回。就可以





反复盗窃。因为这些家伙上的东西都比 的东西反复偷到手然后卖掉,就可以得 的问题。到中盘的时候打ギルガメ时、 如果装备盗贼のガフス、就可以一次盗

041.利用障礙对敌人进行攻击

在古代都市ギルヴェガン和クリス グランデ里面、有时候敌人会被 水晶障壁挡住, 这时候可以使用魔法对 它们发动攻击,而它们却因为墙壁的阻 痛,无法反击。真是一件愉快的事情。 042.伊巴里斯曼强陆行鸟?

在オズモーネ平原的ハウロ緑地 有红色和黑色陆行鸟出现。但是,在拥 有了私人飞空艇的时候。来到这里,打 倒红色和黑色陆行鸟合计6只以上, 然后 再进入ハウロ緑地、就会有1/256的机 会遇到本作中超强的陆行鸟(赤チョコ 水Lv89)。由于是99级的怪物,所以它 的能力不容小視。打倒之后可以获得少 ボン或者玉钢等贵重道具,在等級够高 之后可以到这里来刷刷看。

043利用NPC角色获取经验值?

刚才说过利用NPC的死来换取Chain 数, 这次的方法比却上回更加卑劣, 通 过打倒和自己合作的NPC角色,获取EXP 和金钱。不过从这些人身上摔下的金钱 和经验值都少得可怜,所以这种既损人 又不怎么利己的事情还是少做为好

有的怪物自身具有"捕食"帮" ステリーワルツ、等能力、使用之后怪 物的等级会在战斗中上升。如果引诱它 们反复做出这样的动作,那么最后它们 的等级就会提升到99。这时它们的能力 得到提高 変得强大许多。打败它们之 意刻之五: バスターレブリカ 后获得的金钱 经验值和LP也更多

一般和主人公体重相仿的敌人都可 的 伪

以在战斗的时候用身体顶开,但是像一 较值钱,所以反复"剔"80SS也是得到一些巨大的怪物则不能顶撞。但是如果骑 大量宝贵道具的方法。把这些怪物身上 着陆行鸟去"禀"它们的话,就可以把 它们顶开了。话说回来,这些怪物的能 到大量金钱,解决游戏开始时资金不足 力是相当强大的,在顶撞它们之前先用。 催眠或者ストップ把它们定住比较好。 046.BOSS的自我回复能力

> 大部分的BOSS还是有自我回复HP和 MP的能力的, 如果在战斗中跑出作战范 围,再回来的时候它们的体力就会慢慢 回复。像魔神龙、ヤズオット这样肝超 **攻击能力超强的敌人也并不例外** 因此在与这些高体力高防御力的敌人 作战的时候 即使要退到其他区域安全 地恢复HP与MP,也得尽快回来才行。

047.ギルガメッシュ的武器

著名的武器收藏家ギルガメッシュ 作为讨伐对象之一,出现在FF12的世 中。在向他挑战的时候,可以顺手牵 羊地从他身上偷到不少好东西。 不过 他拿的那些剑就…

宝剣と一:オリハルレブリカ 肝系列着名的短剑オリハルコン的

仿制品。和真品不同的是,刀刃比较长 刀柄造型很独特。 宝剑之二: エクスカレブリカ

著名的假圣剣エクスカリバー的仿 制品 (注意是"水"不是"水")。例 柄部分是月亮的徽章 是FF5中的设计图 書。特征是每次给敌人伤害只有1。 宝剑之志: エクスカリバーXII

这回是真圣剑エクスカリバー的仿 制品。仍然是以FF5的设计为基础,创柄 上是太阳的微章.

変剣之間: 斬鉄レブリカ

叶系列召唤兽臭丁的武器"斩铁剑 的仿制品。蓝黑色的刀身上,雕刻有不 可思议的图案。

FF7主角克劳德爱用的大剑 パス

産剤之六: ガンブレブリカ

FRB主角斯考尔的武器 プンプレ 的仿制品。刀身上有一只小陆行鸟 能它留下的咖啡

達剑之七: フラタニレブリカ

FFX主角提达从瓦卡那里得到的剑力 ラタニティ的仿制品、創的前端和真品 稍微有所不同。

宝剑之八:後说の剑

ギルガメッシュ被打败之后留在地 上的武器。从剑的形状和上面的纹章来 看……怎么看怎么像是《勇者斗恶龙》 里的罗特之剑? 天躺, Square看来确实 和Enix合并了!

048 群龙无首的仙人等

在讨伐怪物 ワイルドモルボル 的时候。大家一般会先消灭周围的三个 普通的モルボル。但是如果不管它们。 直接将ワイルドモルボル干掉的话、剝 下的小仙人掌会因为失去首领而变得惊 慌失措, 在原地抽风一样地来回乱动, 不再攻击我方。

049. 使用 "の牙" 將敌人一击消灭

帯有属性攻击的 "○の牙" 本来最 多可以削減敌人25%的HP, 但是如果按 照以下方法去打的话,就可以打掉100% 以上的HP,一击干掉敌人。首先要装备 和某种芬相同属性的武器,再装备上 ほろろの機"。之后攻击对这个属性防御 较弱的敌人,就可能一次将其消灭。不 过它的攻击最大可以打掉9999HP, 所以 对于HP在10000以上的敌人,是不能一次

050.在DEMO影像中出现的32种怪響

在游戏开始之前,演示CG的画面

■ 先后出现32种怪物,它们分别是 BOSS、讨伐怪物或者在游戏中收到的召 唤着,按照先后顺序,它们分别是 カオス、ハシュマリム、ランパパポス フューリー、ポムキング、ダイダロス *452 × 2412 # 7425

フェニックス、ラフレシア、そう タクタイーン、ザルエラ、エクスデス。 ゼロムス、フェンリル、アーリマン、 魔神龙、ヤズマット、ガル―ダ、デモ アースドラゴン、ハイドロ。这些 怪物你在游戏中干掉了多少呢?

051.クリスタル・グランデ 各区域名稼的来历

Open and the second	阿排	源义	四位有关 19
L - 7	Pask	加達	这是区分阶。
カノブル	Cambrian	寒武纪	的标记 从顶
4046	Ordon evan	英陶約	峰到核心,每一
EAR	Silurian	志備纪	展是技地质地
rate.	Day to an	785	年来标志的
カポニフ	Carbonilaroza	石炭纪	
124	r arm an	の登録	
トリアック	Triassic	= 叠紀	
. 27	REASSIT	侠がど	
27	Coxe	核心	
ガランド	Ot king	地面	古代都市ギル州
			エガン的传送装蔵
ピス	Pith	機制的芯	从里到外的标
# 1 v 4	Xy em	值利的中間	记 就像植物科
プロウェン	Philoem	推物的外表皮	杆的构造一样。
7	North	46	
4	South	南	州毎展的中心 の
1	_851	并	东南西北四个户 存在伸
ウェ	West	西	15 Ye fm
5	·F	F	9 298 W-29

052.帝国兵画章后的真面目

游戏里的帝国兵都是穿着铠甲的 他们的脸都被头盔挡着,看不清楚。但 是在ナルビナ城塞市街地外城西广場ー 带,有一个在兵士专用武器店前挑选商 品的土兵。由于正在查看商品,所以他 的面罩是打开的,可以靠近看看他的真

装置

和下"的佛思



面目。因为他造型和别人一样,不知道 是不是其他士兵长得是不是和他一样。 实际上,为了节省多边形,其他士兵 的面罩底下应该是空的吧……反正也不 会戴出脸来……幽灵士兵啊……

054.时下流行这样的

FF12里的莫古利族由于其可爱的 形象深受广大女性玩家欢迎。但是它 们因为身材短小、在高一点的地方(如柜台、栏杆等地方)站立时,会用 手扒住上面, 两脚悬空, 还在不停地 摆动。难道说这是莫古利一族流行的 健身方法吗?

054. 陆行鸟变成出租汽车?

游戏中可以租用的陆行鸟被称作 就是 モグリー 和 タ 的合体 解释起来就是 美古 利族的出租汽车"。实际上,骑上插行 鸟之后,按下〇镂快速行走,然后转动 右襦杆着一下它的正面……怎么随行鸟 的跟騎亮得和灯泡一样?看来还真是出 相汽车闸口

腹视,全召唤兽行动AI&特有能力大公开

召喚善的等級与召喚者发动召喚時前 等相同。召喚善的新念州即復不足也 可以使出其自身特育的魔法。除了战斗不 息与编死而和状态外、基本上,所有的召 美國对其它所有不良状态全部免疫(审 的灵物会中"春如蒙止"的异常状态。這 美國物。这也是其发动超必美拉的条件之 一:召唤鲁也不会中狂战士的状态。

在召唤持续过程中,即便我方翻到 一点,召唤着也不会受到影响。

在召唤持续过程中,如果发生以下行

密告者的招式"充填击",其你害有 自计算公式为"使用者量大尸除以1-10 之间的整数",上限99999。而其超必承较 的计算公式为此前所有使用过的充填击和 编《随处可读到的那种,是2005年分之一。上隔60000

魔人ベリアス The Gigas Belias



1883-2060 181~302 35 35 50 2359~2625 224~378 74 75 2779 - 3123 264-448 80 40 81 70 3017~3403 294~498 86 87 42 42 80 3292~3727 324-548 44 44 3667-4171 344~578 97 98 47 90 4090 - 4673 353~58 99 00 49 吸收 藏羊 減率 減半 減半 弱点 海半 基半

永久ステータス效果 ライブラ

备注 无

リー・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	To the second of the							
· 召唤时间不足10秒	地獄の人会	名称	射程	范围	CT	类型	属性	基本威力
2 HP低于30%	地狱の火炎	たたかう	3	並体	30	物理	无	61
xx, "火" 属性吸收的敌人	たたかう	ペインフレア	12	単体	16	煮法	火	60
4 对"火"属性弱的敌人	ペインフレア	地獄の火炎	12	半径8	35	意法	火	100
5 内前维敏人	ヘインフレア	※独教士	· 化.未	对量士	HP	高的	赦人者	用.

背傷の皇帝マティウ Mateus, The Corrupt

获得方法 在ミリアム遠遊内修炼の广间主収后获得

能力值	攻十65、防御	439、魔运3、仙 2	,			
25		最大MP	力量	魔力	活力	速度
1	1000~1001	23~25	50	46	34	26
10	1135~1158	50~70	55	51	36	28
۵.0	13801446	90-140	61	57	38	30
30	1695~1818	131~212	67	63	41	33
10	1993~2170	181~302	73	69	43	35
50	2429~2735	224~378	79	75	45	37
60	2889~3233	264~448	85	81	48	40
70	3127~3513	294-498	91	87	50	42
s()	3402~3837	324~548	96	92	52	44
90	3777~4281	344~578	99	98	55	47
191	4200 4783	353-587	99	99	٦/	49
火	*	冰 土	水	凤		
4	弱声	败 本 藏年	成兰	减半	减半	减半

永久ステ-タス效果 ライブラ 备注 リフレク九数

ガンビット		the state of the		1.00 H				
1 存俸 0.7足10秒	存てつく表現	名称	射程	范围	CT	类型	屬性	基本能力
2 HP低于30%	楽てつく 波动	たたかう	3	单仏	30	物理	茅	65
3 召唤者HP瓜 ~30%	ケアルラ	ケアルラ	10	半径10	30	魔法		
4 对"冰"属性吸收的敌人	たたかう	在天正	12	単仏	16	魔法	ЭK	66
5 对"冰"属性弱的敌人	东天。	年で大波記	12	半径8	35	魔法	ЭK	110
1. 面前的敌人	冻天击	米様でつい	被救	优克城	由最	大IIP	医高的	# .k.

密告者シュミハザ Shemhazai, The Whispergr

t like	最大HP		力量	廉力		
1	2340 - 2431	23-25	51	46	26	26
10	2565~2588	50~70	56	51	28	28
20	2810~2876	90~140	62	57	30	30_
30	3125~3248	131~212	68	63	33	33
40	3423~3600	181302	74	69	35	35
50	3899~4165	224~378	80	75	37	37
60	4319~4663	264- 448	86	81	40	40
70	4557~4943	294~498	92	87	42	42
80	4832~5267	324 -548	97	92	44	44
90	5207-5711	344~578	99	98	47	47
.9	9630 6213	353 587	99	99	49	49
火	**	冰。	水	100	壶	18
				_		

永久ステータス效果 ヘイスト、ライブラ

备注 そ視★解り、すで変化

	ガンビット	The second second		112 11	18	No.	10000 miles	in the state of the	
1	3億1.到不足10秒	ソウルエミット	名称	射程	范围	CT	类型	属性	基本原
2	HP低于30%	ソウルエミット	充填击	12	单体	16	魔人	无	
1	面前的敌人	充填于	沙加亚外	12	举径8	35	魔.太	无	

統治者ハレーマリム Hashmal, Brings of Ords

获得方法 在大灯台上层的至天の戊域主敬尼获得 攻击80、标制50、 舱法所御 33 2360~2361 23 - 25 48 50~70 28 10 2495~2519 2740~2806 90~140 20 3055~3178 131~212 69 65 33 3353~3530 181~302 50 3829~409E 224~378 40 4249~4593 264~448 294~498 93 89 42 70 4487-4873 80 4762~5197 324~548 98 94 44 90 5137~5641 344~578 99 99 47 47 353~587 99 5560~6143

九效 吸收 无效

100		4 2				
名称	射程	范围	CT	类型	麗性	基本统儿
たたかう	3	单体	20	169 J	无	80
ロックエー	12	单体	16	魔法	_	90
50 CO 27 LL	10	- 0	20	150 ±	+	100

弱点 无效 无效

143.美于Choin背后的设定

大效

备注 1

永久ステータス効果 ライブラ

Chain Level的提升是有一定几率的。 在当第Level下成功达成一定数量的Chair 是,拥有可能等级提升,其对应概率如下

新書館 成功延續Chain的次数 無等級 U 4096 8096 8096 8096 10096 1 2196 3796 8096 9096 10096 7 1196 2096 30% 4096 10096

注意"成功延续Chain的次數"与我们 是否接待就入的與落物有直接关系。如果 事了东西。这个"次數"在后合计算中是 会被扣線的。Chain LVO的时候每拾一样实 商到"次數"和"LVI的相2、LVO附相3。 例如,使们在Chain分類到LVI 而又象了 Schain、满面吃了一个小城市、那么这些 类果编版合的论量。我们英家关键下 1—32mm,**有证明的**200mm 加不是15mm 才有可能升级。

从以上规律中可以看的,如果要通求 条样排落享很低的物品,那么不妨在未到 大金币之首不确东面,这样可以尽导升 (編/VJ)

不过,即便我们从一开始越着抱着 大的排落物,系统也会在第81、51和 81 Chain时提前提升连接等等(分别等级 8.1、2三个Level)。

Chain Mode发生层,下一Chain的条 99%的几果延續此業式,40%几章Chair Modest T

Famfrit, The Dark

获得方法 在大川台上层的人間の界域击败后获得

BE YITE	以西145、B	が知らり、 機には四年37				
	量太HP	量太MP	力量	廉力	活力	速度
P	3860 - 3861	23 - 25	54	53	26	26
10	3995~4018	50-70	59	58	28	28
20	4240~4306	90~140	65	64	30	30
30	4555~4678	131~212	71	70	33	33
10	4853~5030	181~302	77	76	35	35
50	5329~5595	224*378	83	82	37	37
60	5749~6093	264~448	89	88	40	40
70	5987~6373	294~498	95	94	42	42
80	6262~6697	324~548	99	99	44	44
90	6637~7141	344~578	99	99	47	47
00	7060 7643	353~587	99	99	49	49
火		冰土	水	A		
gg 1	无·xt	A.效 人效	级收	无效	无效	无效

永久ステータス效果 プロテス、ライブラ、シェル

备注 天

ガンピット	
₩時4, alf ≥ 10秒	人海城
2 mP低于30%	大海啸
3 对 "水 属性吸收的敌人	たたかう
4 对"水" 腐性弱的敌人	後の炮击
商業 かなん	者の独立

名称	射程	范围	CT	些类	異性	基本能力
たたかう	3	单体	20	物理	L	145
今の炮击	12	单体	16	魔法	215	140
+ 自成	12	#経8	35	療法	1	200

経の灵命 Adrammelech, The Wa

狭傷方法 在ゼルテニアン 洞窩的アスローザ大流 ノ音吹后狭

能力值	(次击63、防御	129、 寮 大防御25				
4	最大HP	最大MP		魔力		速度
1	1110~1111	23~25	48	46	32	26
10	1245~1268	50~70	53	51	34	28
20	1490~1556	90~140	59	57	36	30
30	1805~1928	131~212	651	63	39	33
40	2103~2280	181~302	71	69	41	35
50	2579~2845	224~378	77	75	43	37
60	2999-3343	264~448	83	81	46	40
70	3237~3623	294~498	89	87	48	42
80	3512-3947	324~548	94	92	50	44
90	3887~4391	344-578	99	98	53	47
39	4310-4893	353~587	99	99	55	49
火	2	冰土			圣	膀
1 15	LIB ić	66点 手数	开 3 位	无效	# ob	₩ of

永久ステータス效果 フェイス、ライブラ

备注 リフレク 4 5

ガンビット	
山 與J, xx 子丘1 形	私きの上
2 円件低丁30%	殺きの言
* 召唤者HP7 ,230%,	ケアルダ
4 对"雷 属性吸收的敌人	バイオ
5 产2个以上放人	サンダラ
6 对"雷" 暴性弱的敌人	闪光咆
E Stor Et A	1 m PE

A CONTRACTOR			伸但	100		
名称	射程	范围	CT	类型	屬性	基本成力
ケアルダ	10	单体	30	物理	儿	85
サンダラ	12	半径6	30	脆法	8	70
ハイオ	12	1 126	30	魔法	无	88
头光咆	12	单体	16	魔法	20	72
がきの。	12	#41B	35	魔。	~	20
MA COL	N M A	44 18 18	NAME OF	* * 16	14. 7. 11	M 101

業了屏幕上明确可见那种推斷之景。 美实还有两种隐藏的 "Chain"

168.Exta Bonus Chain

作印中的极物分类最高激烈差 龙族 昆虫" 下一级分 無利益 TYPE(まイゴ) 6龙 北神 秦就是具体的每一种怪物。要使普通的 手多件同种物品。注意"复数件物品"

在此基础上做到打倒"满一种类"的经 物。就会有 "Extra Bonus" 作为奖励。所 謂"同一种美",也就是外現和名称都 一样的、在怪物图集中登陆在同一名下 (本語の所) (カテゴリー) "、比如"貴」的放入("敬"和"独首報" 尽管名字 不一样,但也是同一种类)。

只有在正常的Chain中做到更严格的 Extre Bonus Chein",才有可能一次入 差徵至禁下去,只要持续去打倒同一,与"多件同种物品"的区别——单纯的高 TYPE"的数人就可以了,不过如果能《Jain教可以使我们同时人手"A+B+C

不净王キュクレイ Famfrit, The Darkering Cloud

张 183 助御47. 魔去声御31 展大HP 最大MP 元翼 2320 - 2321 23- 25 26 26 2455-2478 50-70 56 51 28 28 2700~2766 90-140 62 30 30 131-212 3015~3138 63 33 33 68 30 3313~3490 181~302 224~378 3789-4055 37 37 50 80 75 4209~4553 264 448 60 70 4447~4833 294~498 92 87 42 42 80 4722~5157 324~548 90 5097~5601 344~578 47 47 5520~6103 353~587 49 减半 成年 JE 4 at 1 永久スチー東ス放果。 プロテス、ライブラ、シニル、リフレク ブレイク

リフレク无效、反击、HP全満时攻击 J上升 水 天候和地书无视

ガンピット	行聯轉採							
用原料日本区(将及省HF企购	ヘノムバイト	名称	射程	范围	CT	类型	属性	基本最力
2对不死系的敌人	たたかう	たたかう	2	单体	30	物理	九	83
► 5日P不到100%B†	虫毒毒	ケアルガ	10	半径10	魔法	九	145	_
4 面前的敌人	たたかう	上海独	*2	单体	16	魔法	无	90
*自つ IP不到 100%	ケアルガ	NUMM	12	半径8	35	魔法	无	150

パナスタ西门的ソルベ學里得到水门的個点

(単三カオ

Chaos, Walker



201077	100 70077	A 1 2 4 12 1 2 1 2 1 2 1 2 1 2 1 2 1 2 1	3.431 100 300 301	ar position to	man	
能力值	表 点 145、	防御56、魔法防御:	37			
		最大MP	力量	施力		速度
1	4135~4136	23~25	54	53	26	26
10	4270~4293	50~70	59	58	28	28
20	4515~4581	90~140	65	64	30	30
30	4830~4953	131~212	71	70	33	33
40	5128~5305	181~302	77	76	35	35
50	5604~5870	224~378	83	82	37	37
60	6024~6368	264-448	89	88	40	40
70	6262~6648	294~498	95	94	42	42
80	6537~6972	324~548	99	99	44	44
90	6912~7416	344~578	99	99	47	47
99	7335~7918	353~587	99	99	49	49
火	100	* ±	*	A		
无效	无效	无效 騁点	无效	吸收	尤茲	无效

永久ステータス效果 リフレク、ライブラ、ヘイスト、フェイス 备注 活力无视、リフレク无效

ガンビット	Control of the last	
日 與8月月十三10秒	ハリケーン	名称
2 HP低于30%	ハリケーン	水儿
3 对"圣 馮佳爾的敌人	ホーリー	エア
4 对"暗"属性弱的敌人	ダーガ	27.
B-和 从"福性相似联系	ファイガ	サン
6 对"雷 凋性弱的敌人	サンダガ	フル
/ 刘 "冰 属 生弱的敌人	ブリザガ	クラ
8对"风 属性吸收的敌人	クラウダ	ダーカ
9对"风 高牛弱的敌人	エアロガ	1 16
0 对由P静寒的敌人	トルネド	11.5

名称	射程	范围	CT	类型	属性	基本能力
ホリー	10	单体	30	魔法	¥	157
エアロガ	10	半径6	30	魔法	风	103
ファイガ	10	半径0	30	魔法	火	124
サンダガ	10	半徑6	30	魔法	=	124
フ 丿ザガ	10	半径6	30	魔法	JK	124
クラウダ	10	半径6	30	魔法	无	142
ダーガ	10	半径6	30	魔法	贈	130
トルネド	12	单体	16	魔法	风	BH950+
ハッケーン	10	华福用	35	廢主	131	特トドイ

他如果想一次入事"A+8+C×2",第 必须体集Extra Borus。自然,Extra Borus 達银得越高,掉落多件同种物品的概率。 和數量也都会提升。

169.里Chain

是故意不Chain,其条件与正常Challs正经。最神落寒的影响。

權反——不连续打倒同一美型的敌人 量Chain的数目不会在董事上显示。其業 测不会提升,不会给予玩家辅助效果 并且自然也不会有Extra Bonus, 量Chain 连剿到一定程度后(20以上) 最高有 通俗理解的话,所谓"里Chain"也就 15%的确率等同于正常Chain LV2财对额

死の天使でル Death Serand

获得方法 在バルハイム地下道的第7タ ミナルステ ション主敗后狭衛

能力值	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	街39 魔从四到25				
	最大HP	是大MP	力量	魔力	活力	速度
	1220~1221	23~25	50	46	34	26
10	1355~1378	50~70	55	51	36	28
20	1600~1666	90~140	61	57	38	30
30	1915~2038	131~212	67	63	41	33
10	2213 2390	181302	73	69	43	35
50	2689~2955	224378	79	75	45	37
60	3109 - 3453	264~448	85	81	48	40
70	3347~3733	294~498	91	87	50	42
10	3622~4057	324 - 548	96	92	52	44
90	3997~4501	344~578	99	98	55	47
30	4420 -5003	353 587	39	99	57	49
火		冰土	水	風		Bà
+ 3	3.50	无效 无效	无效		吸收	无效

永久ステータス效果 ライブラ

备注 リフレク无政 消费MP級性 四十 无视

ガンピット	
, m=低 J 30%的敌人	ディバンテス
2 当HP高于80%	キル
3面前的敌人	ショック
4当HP不到100%的	ホ リ

п				40.84			
	名称	射程	范围	CT	类型	異性	基本成力
П	ホリ	10	单14	30	魔法	圣	157
	ショック	10	单体	30	魔法	无	133
	キル	12	单体	16	幾法	圥	即死
	ディシテス	12	半径8	35	废法		

26

28

30

33

28

30

33

※編』充漢計役任务徽サボテン。※編纂宗教月、充成"沙漠の病人"之后得到在バルハイ 地下進的创造后才構造人被拖減

Zeromus, The Conde

2人でリノン (A		WENG IN A A had a	I MANUEL SOLIO		
能力值	攻 103、8	h在53 魔法际作 3	5		
1		1000			
1 2	710-2711	23~25	53	46	
10 2	2845~2868	50~70	58	51	
20 3	090~3156	90-140	64	57	
30 3	3405~3528	131~212	70	63	
10 3	703-3880	181~302	76	69	

35 37 37 4179~4445 224~378 50 40 264-448 88 81 60 4599 4943 70 4837~5223 294~498 87 42 42 324 - 548 39 92 44 44 98 47 47 90 344~578 99 5487~5991 40

游学

at t 永久ステータス放果 ライブラ 备注 于 , 17 x 天候和 机形带铁

	ガンビット	
4 7 FT - 1	7 Und	ピックバン
2在前面涨人		忠灭九

		100	in all			
名称	射程	范围	CŦ	學型	属性	基本联力
ヒルか	12	单体	16	惠法	#	_
塞灭丸	12	半经8	35	电法	7	

(情光美濃層無式系含まり手寸水蒸泉者等豆得到新草の地名。

破土

国英国国际旅游

绝大部分交易是只要出来一二 重复购买

2. 无论传动的编纂类的集结。 基础器

3.如果购买了茶样交易品,那么其关 **美热名种囊材在系统运合所要计的数量都** 金额清学.

4. 即使是可以重要购卖的交易品。 ★ 株只能出来一件。例如,一样交易品幣 ★無料4个、B素材3个、無么即使我们~ ★推案出8个A和8个8、交易品也还是只 **第一个 美国出于一岛斯英层计量数全面** 清零,所以对于珍惜素材而言,一定要接 票系定数量来卖,切勿一次性抛出、以急

5.不同交易品所需的同种景材高等 以共用的。例如,交易品甲需要D+E 而交易品乙需要E+F、那么在卖出D和E 使审出现后,不要急于买下它,而是再 象出F就可以使乙也出现,南我们其实只 清耗了一份产素材。这一点同样在素材以 **黎珍稀难以入手的情况下很有意义、要** 推于节约利用。素材数量被清零发生资 **美买的时候,而不是发生在交易品出潮** 熱耐機

と天使アルティ

High Seraph Ultima

获得方法 在クリスタル・グランデ的クリスタル・ピ ク土敗后获得 能力值 攻击147、防御61 魔法防御 40

	服大HP	最大M	P	力量	施力	活力	速度
	4410~4411	23~25		60	46	26	26
10	4545~4568	50~70		66	52	28	28
20	4790~4856	90~14	0	72	58	30	30
30	5105~5228	131~2	12	78	64	33	33
10	5403~5580	181 -3	02	76	70	35	35
50	5879~6145	224-3	78	82	76	37	37
60	6299~6643	264~4	48	88	82	40	40
70	6637~6923	294~4	98	94	88	42	42
80	6812~7247	324~5	48	99	94	44	44
90	7187~7691	344~E	78	99	99	47	47
J9	/610 8193	353 F	187	99	99	49	49
火	8	äk	±	水	风	圣	贈
有水	未收	九叔	无效	无效	无效	「及-攻	弱点
永久ス	テータス效果	ライブラ、	ヘイスト、	プロテス、	リフレク、	シェル	

备注 リフレク A 效 身法CTC

A) Ar	ガンビット		h		行动	神征			
技方宝景類列	10	- ^ アルテマ	名称	射程	范围	CT	类型	腐性	著字統力
2 对 "圣" 屬性	吸收的敌人	フレア-	フレア	10	单体	30	魔山	开	163
3 对 本"属性	弱的敌人	破坏	破坏	12	单体	16	魔法	圣	180
4 和前的敌人		破赤	シアルテマ	12	F148	35	産き	圣	250

宙判の灵樹工者 Exodos, The Judge-Sa

获得方法 在モスフォーラ山地的をき天边事販 司获得 攻止97、防御53、魔法防御35 2820~2821 23 - 25 53 46 2955~2978 50~70 58 2B 28 90~140 30 64 3200~3266 30 3515~3638 131~212 70 63 3813...3990 181-302 76 69 35 40 4289~4555 224~378 82 75 37 37 50 4709~5053 264~448 RR 81 40 42 42 294~498 94 87 70 4947~5333 324~548 80 5222-5657 90 5597~6101 344-578 99 98 47 353 - 587 6020-6603 99 99 减半 减半 減半 減半 永久ステータス效果 ライブラ、ヘイスト、フェイス

备注 对人颁与如形无规

ガンピット	nama and Sign
1 内臓は31より砂或者ドンムプロ	メテオ
2 市首作 秒人	コメット

1			olidil R.K.	Barton			
П	名称	射程	范围	CT	类型	属性	基本威力
	コメット	12	单体	16	魔法	无	-
	メテオ	12	半径8	35	魔法	无	_

演員、普克共在サリカ神林的神々の推薦、社英古利七日芳村:

175.Choin Level对物品掉落率的影響

Chain的等级分为0-3四个Level《基 小钱袋到大金币),而怪物本身的物品 排落可能性又分为四个区间: 高、中、 低,和超低。像Chain Levei(表格中續 写为CL}的不同,基个区间的鲜著事分 被卸下

	高确率	中強率	低機率	超低确率
	40%	: Pak	*%	%
1 3	4556	3096	896	25%
2	50%	35%	8%	196
3	55%	40%	12%	5%

各个区间的掉落率是互不影响的 如漢一样物品属于"超低掉落确率" 黨么它最高也只有5%的排幕可能性

另外要注意的是,有些物品是需要在外 學了相应的心得或者カノーズスの業器 才可能掉着的,这样的物品称为"心搏 排落物"和"壶掉落物",它们不属于 上面任何一个确準区间。并且其掉落概 率是固定的,不受Chain Level的影响。

172.伤害(回复)数值可以超过9999的招贷 中華は1. イズ

白魔法プレイズ	召喚技ソウルエミット
川空魔法パランス	台喚o技ビッグバン
技"算数"。[[[][][]][]	音楽技メデオ
技 医新骨断	召喚技ラストエクリ
バランスの魔法	ブス
4 7 4 4	ミストナック
make the day if any or it. "	

戒律王ゾディ Zodiark, Keeper of	BY A	Marie Company
		V (2007)

获得力	法一台へ本度石	6) 的特殊作业场由基	后获得			
能力值	以 次	6年 魔法防御40				
7	量大HP	最大MP	力量	魔力	活力	速度
	3090~3091	23~25	60	45	26	26
10	3225~3248	50~70	66	51	28	28
20	3470~3536	90~140	72	57	30	30
30	3785~3908	131~212	78	63	33	33
40	4083~4260	181~302	84	69	35	35
50	4559~4825	224~378	90	75	37	37
60	4979~5323	264~448	96	81	40	40
70	5217~5603	294~498	99	87	42	42
80	5492~5927	324~548	99	93	44	44
90	5867~6371	344~578	99	99	47	47
99	6290 6873	353 587	99	99	49	49
火		冰土	水	51	- - -	暗
					弱点	吸收
永久ス	データス效果	ライブラ、ヘイスト	、プロテス、	シェル、フ	エイス	
货注	リフレクモベ	对天候和地州九花	度法CTO			

ラストエクリプス 召唤者被石化时 2 对2个以一的敌人 コラブス 3对 喧"属性吸收的敌人 フレア 3对"暗"属性弱的敌人 パニッシュレイ 。 દే 宜矿 敌人

射程 范围 CT 类型 異性 基础 フレア 10 単体 30 魔法 ア コラブス 12 半径6 30 魔法 无 190 ハニッシュレイ 12 単体 16 魔法 暗 240 ラストエクリプス 12 半径8 35 魔法

※該、首先奏綱有10个以上召喚事、再完成計役任金マインドフレフ、刺ガリフ蔵居住地的や市らぎの文地、清良が止ニカギルガアへネ鹿石市、水谷地文直店、真磁池基地フネトボタジアス音信号6000時間定場水金、任命受理解制成器 "東ダメンジカット" 時報時。

	『开出冷将被告的定籍的地点和详细模》	1 可量量分	F 取]	068
1	宝箱出现场所	全無出現率	无钻石粮税	有結石組織
プレイクブレイド	クリスタル ゲランデ	100%	10%	10%
	オルドビ フロウエン ノイ			
龙の麓	経立に台地 北リオーヴィ五酸	5086	9%	- 0%
装強の矛	へ * 魔石矿 第2 斯 末 掘 現 场	10%	0%	1%
	ルース魔石矿 第9矿区采掘場	8096	50%	096
フォーマルハウト	大灯台地下层 暗唇の层 南外郭	55%	3096	096
	ゼロビ台地 北部断丘	50%	096	5%
	ゼロど台地 交差ヶ原	E096	096	4%
ホッロッド	ゼロも台地 フェディックル	5°%	0%	5%
ユータテット建築	世中に合地 海岸政任	5096	9%	596
・ラレルアロ	ゼロビ合地 交差ヶ原	50%	30%	3%
間の矢	ゼロビ台地 南リイーヴィ丘陵	15.096	0%	5%
	ゼロビ合地 フエディック川	5096	4096	096
士の矢	ゼロビ台地 心部投斥	5096	0%	5%
赤で云の矢	松中式台灣 交差ヶ原	5096	9%	496
マルテミスの矢	ゼロビ台地 河岸投丘	5096	J%	5%
ロングラマフト	ゼロビ台地 交差ヶ原	5096	2096	996
借のクオーラル	ゼロビ合地 南リィーヴィ丘陵	50%	2056	196
タイルンヤスト	ボロビ台地 北リイーダイ丘職	- 60%	1096	39%
r##1	ゼロビ合地 幸り1 ヴィ丘陵	50%	29%	5%
ケランドボルト	ゼロビ合地 河岸段丘	5096	096	596
	ゼロビ合地 エルアニス旧街道・・・	5096	0% .	596
サイレント神	ゼロビ州地 交差ヶ原	50%	20%	3%
大水和瓜多宝宝米	老女な会地 南リューヴィ丘稜	6096	17.1%	096
いイルンキット	ゼロビ付地 もり 1 ヴィ斤陵	5.96	17 5%	-%
风观性水上类类	ゼロゼ合地 エルアニス回復権	6096	896	3%
サ クショント	ゼロビ台地 交差と呼	5.0%	J%	5%
石化学(上)())	秘古ど台通 第サイーヴィ紅鷺 温泉	15096	1 00% C	596
ポイズンボム	ゼロビ合地 交差ヶ原	50%	20%	3%
ウオーターポスト	がはど台地 フェディックボット	5096 7	796	1 596
74 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16	ゼロビ台地 河岸段丘	50%	2%	5%
キャステレノ ス	ゼロビ台地 交差ヶ原	50%	096	5%
	ゼロビ台地 エルアニス日街道	50%	096	6%
シエルシールド	ツィッタ大草原 全てを见過す地	10%	25%	096
4 4	ゼロビ合地 河岸段丘	50%	096	. 696
ベオチアブレ ト	ゼロビ付地 交差ヶ原	5094,	0%	5%
最強の機・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	并非六才A地下道 西部新轨道区	30%	096	Sec. 4896
ナレ ブス ソ	ヘオ魔石矿 第2期采掘現场	25%	2%	296
ローグオダボード	· 注意石矿、特殊采掘	4096	27 596	396
1#2	ヘネ魔石矿 特殊采掘坑	55%	20%	3%
	ゼロビ合地 交差ヶ原	50%	0%	3%

AN	澤貴里精		069	
三海出现地所	百林有	宝桶出现率	尤指有思索	有新山脈和
カラムサイズ水路第10主水路	伊贺忍刀	50%	0%	11%
	1. 血涂られた層	40%	100%	0%
へす魔石矿特殊果掘坑	2 フォ マルハウト	40%	0%	80%
	3、プレイブスーツ	25%	100%	0%
:リアム麦迹魚別の歩廊	ンエルシールド	10096	1%	40%
ソーヘン地下宮殿自らを见出す路	甲舰恶刀00伊敦恶刀	.10096 - 1	£5096	096
油町べ フォンハイムの民家	血流られた首	100%	0%	10%
幻妖の森思の意果で	血液られた層・・・・・・	25%	100%	10096
カリスタル・グランデ	エクスカリバ	2096	.00%	100%
しんん ザイレム ウェサ				
クリスタル・ゲランデ	最強の盾	2096	50%	100%
オルドビ・フロウエン・ウェ				
大川台下层 始原の旋回廊2	ホーリーロッド	*1%	100%	1.0%
大灯台下层 始原の旋回廊3	1 デュエルマスク	70%	100%	100%
	2 メイスオブゼウス/ムラマサ	70%	100%	100%
人厂台下层 至顶の旋回廊1	1 龙の髭	55%	50%	100%
	2 龙の髭	55%	50%	C%
大灯台下层 至原の旋四席/	サークシット	100%	100%	1096
・灯〜地〜水 暗影の間 中外集	* 1 0 1	45%	00%	%
大灯台地下房 暗影の原 奈外藤	龙の差	4096	10096	996
大場台地下层 暗香の层 北外部	1 アルテマブレード	:096	.00%	100%
	2 ベネチアブレト	30%	100%	100%
大灯台地下展 閉里の悪 北外縣	1、リボン	5096	10096	096
	2. ローブオブロード	45%	100%	9%
大灯台地 、层 開閉の层 衛外部	1 サークレット	5.0%	100%	2%
	2 デュエルマスク	50%	100%	7%
死都ナブディス 气高き者たちの词	最強の矛	10096	100%	0%

	保御史有能力 070
131	· 功義
セ ファ 1	使以下属性以上方次 长死 计空转换 体力缩减 破坏取防的魔法和转移
療法釋業	物理碳碳无效化。效果持续约2分钟。1000年19月1日1日
元全マバリア	魔法攻击无效化 效果持续约4分钟
白粒族	。算密状态无效化,效果特殊的2分4k
ノックバックΣ数	knock back攻击无效化
铳, 计算尺耐性	春號、計算尺和有攻击對加農性的私前接會降低數7度
き 五视	无论敌人是否抵抗属性攻击 律攻击有效
夫候8.地形无礼	/ 走论向敌人还是向自己的魔法和特技,一個本曼地形和灰气两影响
リフレク贯通	对处于詹法反弹状态、的敌人发动贯穿攻击
回避无機 一	,他提攻击100%能够打印。
HP満タン改五力 P	在HP全满的情况下 物理攻击儿会得到提升 医到原先的10倍
濒死攻击 加梁	在瀕死状态下,物理攻击力会得到提升,达到原先的1.2倍。
濒死魔力UP	在濒死状态下,魔法攻击力会达到原光的 2倍 魔法回复力达到原
	先的1 5倍 状态攻 市准确力运到原先的2倍
源死防膺力学	在瀕死状态下。遵受物理攻击的伤害会减少到源克龄小点
通常改造ダメージ、2	物理攻击和 部分特技政市威力达到原光的 之倍
HP消费攻击	「物理攻击和一部分特技攻击廉力达到原先的2個;海岸也资本和多地颁言
格 '+	攻击、为自己的Lovel与もから的平均值
斯議 化	物經/憲法細避值上升10%
(Ltn h	物班 轰法可辨值上升≥5%
力力を多をなるののかの	老道受放人物理攻击后,无影射和躁制直接 成曲
カウンタ 确率、P	发生反击的确率上升至4倍
从集下水平之际	针对数人的属性攻击改变自己的影点
成ダメ ジ返し	使敌人受损,伤害是自己现在总损失体人的5%
被グメージカット	《受政击之后伤害变成原案的初%(每千本新分)
间费MP 半减	有费的MP为原来的一 半
消费WRO	/海费的MP为O: ,从是是是是对话经验和实验是是能够的的。
通常攻击CTO	通常攻击的准备計司要为。 无项模式问即,直接攻击
魔法CTO 1111111	魔法攻击咏唱时间影为0、直接进行魔法攻击
有效ステ タス対间進长	对自,有利从产工时间特质到原来的15倍
前の知识・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	使用于回复物品的四复量以及"牙"的攻击力增加到高来南"和
井の效果逆转	使用药品反而损失P2 法企同复诺具变力状态攻中 必平

稀有怪物能力&数据详尽资料

怪物名称居有标记的海エンゲージ表現有怪物、需要特別注意的差。エンゲージ業 穩有怪物 "只有一只",一旦打死就再也不会出现了,所以如果其身上有比较珍稀简 物品可以倫盗就不要無着杀。本エンゲージ类務有怪物除了会正常排落一些物品外 在入手了其怪物类型所对应的心得后,则均有90%几率掉落アルカナ(元素类掉落的舞 最本レクトラム。几率50%)。如果还拥有カノーブスの壺,則还有5%几率掉落大アル オナ、非エンダージ美種有怪動中唯一不会排落这两类物品的就是ウルタンエンサ連 (4) 产)。偷盗標率中的高、中、低分别对应65%、10%和3%,如果在兼备了產業等 カラス的情况下偏盗、則三个職宰相应提升到80%。30%和6%。 茶夏可能問討倫東無 数件物品。密措概率中的高对应95%,低则为5%。

MP 1量 廃亡 活工 速度 及5 防御 **高**股 899 38-38 24 78-30 15-17 80-62 27-28 28-47-45 882(2) 1883 (2014) (2017) (2017) (2017) (2018) (20 密題物品 元 世で、通常ぶす4×納を思さいてルス 作作 帯指物品 无 山町 建築収54を鎌史に加えせた 抗生は (泉連録声を私) HP MF 力量 戛 芒" 速度 攻击 財伍 强力 包涵 級大连市数 发生领面 12 (10%) 選性短兒 瞪眼衣 學弱、 出现条件 ルース選石が一オルタム語、进入地間的20%調率出頭 全役状で ス フ 取る スロロ 猛烈 特白能力 ノックハック无效、減死取而力。P 接近板船 コンリの料 夏 オイド・パ、 (前盆物)。 コウモ! の質 は 毎週物品 石ころ(高)、タウロス(低) 収期間収益 50%機率へイスト、ブレ 省村特,7 上吸收 刘宪点 展大连工数 发生确多 12、10% 出現条件 フォン湾岸ーヴァドゥ海岸、最石湾場合上等待10秒号子で方出現 生毎以5 Gip中 まご資本 号、デンテケー・レング With メリップ、Edut 特別能力 セーフティ、ノックパック元效、リフレク環境、影死魔力UP、エア対数 **収击、被ダメージカット** 程別活的: / ストス教 ・ トラ・MP 力量 魔力 一刀 成修 収む 防御 展動 58-89 19164 駅 線 33-59 役 89-71 83-29 67-59 21-25 23-2-魔性持力 治吸水 宝明 カーカー 大正正数 安生美学 *2 : 10元。



陸落物品 元 付益物品 収回のオ 優新物品 无 初期的概念 100%機構 其 / 通常及于4%機果這「混乱 光先安丁当期中最高的敌人



	v	-P	MB	理	展力			以。	防御	魔灰	D) ju
11	31 82	7171	\$88~178	22-24	10	49-60	14-15	28-27	7	5	, 0
٦	属性特点					最大连					
ı	出现条件	东乡	ルマス	か砂楽ー	ネグララ	での単辺	,进入	KK	135)100	不击	組入學
	免疫状态	、 夜亡	8 -	h	福	、スパ	. 7				
	Selection Co. of		4 0 11	N THE AN							

坦落物品 ウル高) 高級ナル(低) 衛盗物血 XIZ展晶力 低 ・密発物品 石ころ(意)、高級ケール(他) 経験育戦器 100%職業シェル、50%機業プロ 目む き当てこ4、他をよっせき、サキタニ当中・い器低或者の機両子求為的部人



10-20 8168 319 338 24-25 18 84 14 25-3* 15-14 11 0 発疫状态 除スロウ、オイル外全量用状态元效。研以工主效 特有能力 ファクバック无数

協関物品 石材(高 ヘナルキウス 低) 顔金蛇成 ラミアのティアラ (低 ※維物品 石ころ(高)、良潤石材(低) 砂部状態 50%機率シェル (4)、 高見込むが、建等息日では オフー場と路間と10秒へ



出現条件 オズモ 本平原 ひびわれの台、进入巡 中海収益 発亡音年 ドンドゥ 猛暴、スリップ

特省能力 ノックバッツ无效、瀕死攻击力UP、瀕死防御力UF

接続数据 ウール会 チェス・バ 44 名 - 南部原居 | 運動や 4 (低 整型物図 | 石こう(美)、欠けた強(低) 現場領域者 | 10分類率ペイスト 其に 通常収工 ・340を371名巻 (0 夫以十つ前 4 巻に支名内根内)



停露物品 石杯 高 ・まン(趙代 - 銅盗物品 オリハルク、低) 密服物品 无 国家 产业胶工商。图数 · HP不满。

占7 皮皮 政十 防河 **采**阶 82-88 18-20 79-81 25-26 28-3 最大连中数 发生辟军 12 (10% 属性特点 风吸收 土肠点 出現条件 ガラムサイズ水圏 第10主火路、海水店進入下層(1種日出現 受容状态 茶 スロウ 流数 オイム外会円間状态元級、狂波上手板 特有能力 セ フティ、ノッケバック 元成、同義元福、滅死防間カロー、カウンタ カウンター隣率UP 偷亭物品 南极之风。王 福服有利状态 100% 翻塞リフレク、プレイブ

HF MF 加爾 曜 等。 非豐 取主 序化 強約 L & | 42-43 | 32828 | 999 | 36-37 | 24 | 26 | 89 | 71 | 17 | 国社特 : | 水吸衣、入锅点 | 最大许 I 多 最大评手数 发生健學 12 (10)4.1 温度は、水板などが、 ・ 一般では、 ・ からはた。 特合能力 ・ 一般とは、 ・ からはた。 ・ かられる。 ・ もりな。 ・ もりな。 ・ もりな。 ・ もりな。 ・ もりな。 ・ もりな。

前 4 最低或者仇权相处够 3的

神色成体 豆、飯色後本 瓜 「何企物55 「現のむっ元(低 南福報品 石:水高)、エーテル水(低) 事務等状态 60%前率プロテス、シェル 耳に かずに 1.3 ・ 4m = C つきまた (下立 1 ・ 松) 中の よぶた (

LV HP MP 力量 隔力 活力 速度 攻击 64 幅3 回廊 34 35 | 4227 | 26|-28| 33-86 28 72-73 | 18-19 49-50 17 20 7 | 1985年 | 1987年 | 19

協調報信 後と毛皮 日、 中、45点 明白物品 施設と及いば 器機物品 石ころ(層)、煤门之質(低)、機能財務 100分類をプロア人 00分類等シ 財政・主気以下15例のも、アト マトの下 市が 回見点さい。かは、映画的ゆ。



→ №・ 力量 魔,, る人 速度 女主 防御 魔防 口風 48-48 81461 998 41-42 27-29 74 78 18 78-80 89-48 25-28 (中中44-5 東の成。本館点 株大江鉄 9/5 梅中 2 (10元)

出頭条件 本種質 和力物館、最心物館の利率地域の選挙が乗り機能が発展的の円置が 受俗状态 珍くらてみ オイル引金甲草式の主窓 母或し五效 特荷能力 セ フティ、ファンバック元数、読み計算尺間性、リフレク機通、登録 前省物品 ヘイスガの鬼片 御網和歌歌 100米藤孝シュム ヴェイス 50米藤孝ブレイブ 其字 通常农主 多确率加加键据 "代先》由他特征最高的张



軽物名称:カイザーウルフ★ _v _P MP 量 施; 67 v5 点 防御 烧物 D8 44 42 19465 37-46 34-87 22 77-78 20-22 58-81 23 24 28 25 9

統益物品 智根的生而(低) 初影百分状奏 100分解率プロデス ~イスト



Lv v v 是 是 と 成液 次 50回 魔跡 回路 37 88 52586 899 88-37 28-25 88-71 17 58-56 34-38 18 21 0 異性程序 人思表 水形式 每大工 物 安生硬架 12 0元 獨性特点 火吸收 水锅片 特有能力 セーブティ、銃&计算尺前性、瀕死防御力ル

神路物品 绿色淡珠 景 本 一機厂 版 衛產物品 (版区表体)(低) 李總物品 | 元 複数的に対 60米清率プロテス、ヘイスト 141 赤字で、4×9室を日かする 17キマ 1 旬 1円本を投す。



#F 64 万量 厦方 * 多股 历工 巴市 程序 下流 4163 *17-122 23-24 14 52 45 0 0 0 0 展入连上数 女生确率 11 (1)%) 異性特点 人 後収 | 水鍋点 | 出現条件 | 西ダルマスカ砂漠 - 田炎立つ! 免疫状态 死亡宣告、ドンアケ、猛傷 スリーブ

操建物品 独立毛皮 高 高級毛皮(他 - 衛落物科 - ゲラデ・ウェ(化) 密想物品 石ころ(差)、リーブラ(低) 「新解財法 100%确率へイスト日、通常投土4人倫をデエモホーニュー ,通常校生4米确多对生活等 67年代 566万景代或者内配信,够一的校。



- 15-18 4888 780-846 22-24 18-20 48 15 24 16 11-15 原資金 人のか 実際。 第次で示め 対土機率 12 17 も 条件 大砂苺オケル・エンサ 第1石油工場、进入地径后20%領率出現 免疫状態 現れ、降紙 くらてみ 活面 特有能力 フックバック无效、統弘计算尺閣性、呼鳴タン攻击力(P、源光魔力)に

被グメージ返し ぜんのひ(名)、雷之权(低) 衛盗物品 ぜんの故 + 寿 低) 際階級品 石ころ(京)、出ムの欠片(話) 初順再成為 50%确率シェルコニ 通常化工 - 始まにすます。 4 まなまり場合最高のです

			(株式
	每个件。因于代码由最新的数 (-37k	真む きちょう 一般をありで素 リナ人 (木油酸草が放入
	経済形成 ブリット		保護的 カッケ 7 m 第二 月 2 m
A de	極初名後: クリプトペニー		在物名物、ファナラス - 1 1 2 3 4 5 4 5 4 5 4 5 4 5 4 5 4 5 4 5 4 5 4
	怪物名称。セニージボム ***********************************		登場名称、まニマムパダ 1 1 1 1 1 1 1 1 1
To the second	 (空物名数: メビ・ //至		(統括: レイシノロウ穴 - ア 中 NP 万重 強丁 5 F 成長 8 万 5 所 強克 0 日 8 日 9 1 9 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1
	怪物名称 パイチーボム (***********************************		(登録など) メーケッター Lo MP 12
*	模糊名称: レインダンサ		様的名称: ハイドカッチー女: (** ** ** ** ** ** ** ** ** ** ** ** **
	佐物名称 ランペイダマー 1 1 1 1 1 1 1 1 1		性物容体: クリスな
4	密告物品 石こが第、しおかせの四水低) 等務負債款 100分割率・イスト、50分割率プロテス 員 2 点 ります。 他 平に5月12 。 セル・イース も 十元 スト・カポー自然 着力者 2	Simulation .	図練物の一方。 最初 適応なごりが供乗品及等に サストエロを同語でいた。 2000年2月 イルド 2000年2月 イル 2000年2月 イル 2000年2月 イルド 2000年2月 イルド 2000年2月 イルド 2000年2月 イルド 2000年2月 イルド 2000年2月 イルド 2000



HE MI 5毫 魔刀 专力 速度 攻击 防杀 魔亦 巨级 36- 36 51642 999 39-41 26 最大连击数 发生闭塞 12 : 圖材特点 水吸收 电弱点

出現条件 サリカ物学 年紀を集ねる際、遊入が程序の分類を上取り用版会で構造が 単格状态 石中 死亡等告 ドンアウ、猛衛 スリーブ

特質能力「天候&地形大概、HP満タン攻击力UP、HP消费攻击、児切り

(連名物)。 第(元) ブニキナールル(し) 衛盗物() 入館(也) 密酒物品 石こみ(高)、かかのタマス(色) 初期削減を 100分割が

- 南岸柳部 (フー)コペス・低 - 製売有利状を 1096所属プロテス 5096所第320kg プレイフ 密備物局 无 し、 蒸業みで4 領年 戸川で4中 キャットの名詞最高的収入

37-38 2768 898 34-37 22 72-73 17 18 65 67 21-22 23-25 3

海後物品 音 帝 八月 紅 (物金板品 ハンティングホケ 紙) 四端物品 石こ水道)、水エルの放化 (銀門教修 100%酵率シエム 60%酵率カルイブ ヨご ボキタゴ は・自己・20%

ノックバック无奴

原等物語 よがったテ 忌、したスプ は、東盗物能 | 毛龙之翼(他) 極磨物品 | 石ころ(高)、阿修罗(伝)、原資物能 | ちの光鶴率プロテス、シェル **共才 通常改正(本确字意見で・1) だて改正・九根信最高的放大**

マ (***) た (豊 (第1) 点力 (多度 (攻王 (外部) (第1) 日後 98-89 (88101 | 999 (84-87) 24 (74-76 | 21-23 | 59-81 | 23-24 | 27-29 | 8 最大连主数 发生确率 12 (10%) 属性特品 雷吸板 水影品 短眼窓件 ツイッタ大海県・ワズタフロ鏡、10%調学替代タエール出現 免疫状态 子(中 死亡音声 トッテク トンムゲ (ハンペ、猛竜、ミリップ (石) 特角能力 セーフティ、道常収出ダメ ジエド、肝消费及击、カウンター、魔法の「

接点物品 元 | 南心物品 | ウ / リカヒゲ (店、 動類物品 元 | 星前映版 | 切路機能を収したイ大の影響をルイブ 耳に 通常収まいた海本石 (スト・・・ 代告が上げ 根に霧冷が成み

特面能力 セーフティ、ノックバック无效、カウンタ

拉深物质 无 密器物品 无

発売状态 スト・ナ 潜き、スロウ 猛電 特有能力 HP満タン攻击力UP

速度 攻し 切部 魔的 回か

出現条件 リドルアナ大場市-はるかなる例の庭、进入区域店30%确率出现 免疫状で 全岸帯状でして 狂战工人数 特質能力 セーフティ、ノフクバック无波、瀕死攻击力UP、瀕死防制力UP

传盗物品 八色棒 低: 初期有粉漆 100份率为50 如 萨蒂物品 无 密碧物园 无 [17] 生保取工品近洋物。 机不要 (S) 在他主要工作物的最高的数 特有能力 セ フティ、饶&计算尺配性、粉死攻击力UP

84-85 175195 899 50 52 43 45 79 演性特定 階級校、至弱点 最大 由部条件 へき飛行が 区間経過ラインC、発展財活、市価へクトアイズ間で名用率は 免疫込む 徐遠筠 スロウ 流影 オイルの全界学込み元次、狂忱士元次

接名物是《妇女宪士 高,、木星、梅 世、《隐盖物》(1 《约"(1)

耳它 优先设置自用中带业或者以根值是多

- F MF 7里 第六 1.7 出来 お上 575 雑灯 出水 7288 975-986 25-26 17-18 42 18 27-28 8 7 2

放棄物序 オルギン(高、森の政/哲) 希高物屋 下のオルギン(低 優異物局 石ごろ(高)、カブリューン(低) 瞬間刺激 元 長で ホース・トイ保可 号 2歳それを伴。 ぜきず か 人

Lv F NM **日 2** 年/年/日 以市 Bhill 20 21 7678 610 930 26 28 177-18 42 14 29 -80 10 (2) 21 7.878 (中 80) 28 28 (17 - 18) 42 (2 - 39) 10 (18) (1 - 28 - 39) 10 (18) (1 - 28 - 39) (10) (2 - 28 - 39) (2 - 28 - 38) (2 - 28 - 38) (2 - 28 - 38) (2 - 28 - 38) (2 - 28 - 38) (2 - 28 - 38) (2 - 28 - 38) (2 - 28 - 38) (2 - 28 - 38) (2

強落物配 57 W底下高 天上の宝玉 (5) 紫盛物品 ロクス 1 の一(氏) 岩物配 石ころ(高)、デスパウダー(低) 初降制 貫丁 通常化工 15 明本に加えいり 生?【当了HF最小或者九桐直定够高的战

特有能力 セ フティ、活力元組、減死防御力JP、HP消费攻击

| 新聞報題 | 10分割率シュ、50分割率 10分割 | 10分割率シュ、50分割率 10分割率 10分割率 10分割 | 10分割率 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 10分割 | 1 **東京・通学政治が高齢悪追加スト**

関付物で、協助者、学校の 海天上市党 労士漁者 15、17%. 出現条件 タリスタル・デクンアの機動通路が掲載に関 の形式や、統定場 スロの、元款 キイルラモ戸学校の予洗が、日成士大阪 特角能力 セーフティ、現場に関係性、西刀元線、天最急膨光水県、田蔵光線、

類死攻击力UP、類死魔力UP、類死防御力UP 極落教局 が320年下高、カンペニルは、衛盗物局 生命や 生命のロウソク(他 密慰物品 元 再さ 通常収上・米海幸店工程が、にも収上与前・中原・電台・中間店総高化品

版大连工数 发生保俸 15、5米

瀬村特貞 類数収、等効点 並以第件 外部ナウ4×中日を3束の回廊。解紅区域が発売原在が立地か下弓陸地震 を設する。第ペロウ オイルシ全庁等なるが、开設1人を 特質能力 セーフティ、活力元利、リブレク更通、源死魔力ルト、通常な由ケッ

JUP、カウンター

接続報告 元 (備高和) ソウルパウダ (① 整理物品 元 (報報報度 (取録率)2×4 (政報率)2×4 (政报率)2×4 (xtranx)2x(xtr

通絡物品 木材(高)、亡之協面 性、縮密物品 ミストルティン 低; 変態有別状态 100分割塞プロテス シェル 805の割塞プルイブ IV 当年 一帯 り並来 (根値足軍等的な、 函数物品 无 其广 更考点 いい 确定 息加売さ、休生区

 VP
 重
 基
 之

 87-92
 18910
 999
 35-38
 21-28
 57

 腐性特性
 650次
 256分
 原
 建度 攻玉 九乱 痛吃 -23 57 15 45-47 15-16 20-21 8 原人全、数 安生确率 2 1 % 出現条件 1974間-0王97時,在機体停留期間1979時, 1 学设状容 石化中 推取 ウィレス 猛者 狂似す

特有能力 活力无線、カウンター

原深物点 オAAノ島 しらいが現片 近 信盗物屋 カブリコ ノ(石 密差物品 石ころ(高)、干のオルギン(低) 制度有数数 元 五門 通常医下4多种果培用长。 ・ 関 キ 生前 心間 → 永孝市 樹油 足様点 育物

10歳 20歳 10余数別研究所★ ※ 適望Southing 放生「資料」所的回收及「資金保存を、当かまし、他 分類尺・食しのヨッド、フェイネテッド的対象、不要生反を研究



	14,72	W: 3	フルオ		W	-	-	-			
	-1	HE.	M+	き	魔刀	ĸΣ	建裁	84	防御	進历	3
1 march	5253	342179	999	43	60	62	27	89	50	53	5
	属性特。	- 圣號	in EI	及衣. 其	介表表	成大店	正数 3	生确幸	无		
The same of	出现条件	井 太明	地下级-期	里之田 北州	E. BRIST	###E\$6	在逐步機械	allian, a	都一次后。	从5其出现的	Ē.
A COLUMN TO SERVICE	免股状	悠 除 1	エムフ	1.49.8	全代も	异常状:	念无数.	压砂工	无效		
1	特有能力	7 t-	フティ、	1771	ミッケだる	改、统全i	1第六前	性、活力	无概、 天	機多地形	沅
		17	レク問題	、海死	動児	被ダメー	ジ返し.	被グメ	-527	ト、消费	М
	障容物。	古石し	う音	E , 71	* 佳	南角物	55 /1	角棒 低			
Contract of the Party	密料物?	3 无				智藝存利	(赤 10	0%礦率	シエル	721	7
Anna Tra	其中 。	K, K4	最近四	8.4							
	柽鄉名	称: デ	イズマ	÷							
Ale All			Mi		91	31.	全 型	表中	Pb	魔防	K
	59-80	88288	888	49-51	42-44	77	25	98-102	91-38	85-38	0
	周性特別										
COLUMN TO SERVICE STATE OF THE PARTY OF THE	出现条件	ナル	ス履石矿	-第600	又采胡塔、	期间回	商采掘证	5. 5%确	単代盤タ	ークロー	k
	免疫状态	除水	イルタト	全异常)	たたため	、狂战	七无效				
	特徵能7	3 4	フティ.	、清力表	E模、サ	フレクミ	見遺、 原	避无机	、減死は	な击力い	5



| 博選教記 | テリス度き、原門・19巻 | 後の物料 | ルドア・マー(性 | 密理教品 | 石とち(書)、日の書(低) | 細胞財政 | 100次間等シュル、幼児職等プロチー | 貝戸・通学及士/本郷学とコリュー | 比先攻士の収信最高のお人



准落物品 男 信益物に 「小谷の肉(低) 初発音列状态 60 光 健 率へ イスト 其它 优先发走当前中尺令或者仇根值定解甚的或

特有能力 セークティ、過常攻击ダメージJP、見切り、カウンタ 确率JP、バリ

衛盗物局 トイエーテル (低) 名解析政策 (80%開写ヘイスト、50%開闢機 プロテス 具官 通常政于4%确定追加死亡宣告 机先放性性慢性局点的敌人

展刊等は 水泉炎 帯治中 最大変主勢 医生物率 プイン(から 出版条件 マールを発射を分野水が利益 監視部別額・行かンディ子医観、効勢別能が設別 や経験さら 石田生 女子音と 発見 機能 定将 トンテク トンムア 選者 スリ 新春報力 特有能力 セ フティ

引盗物品 ジェミニ(低) 福電荷利抗志 100光健率プロテス、60光機率シェル

	性物名物	邪: スコ	リルアッ								
			Mr.		魔儿	るカー	然版	A	功能	魔肋)趋
	87-38 8	1065	999 :	89 48	21 24	77 84	18 21	82-88	27-30	24-20	0
	属性特点										
	出现条件	フォー	- ン海岸	ーティ	アラウ	ス解,进	人区域	540%	哈 军出现		
N 200	免疫域心								り、猫	毒、メ	117
1	特有能力	七-7	フティ、	197	137	无效、制	東死魔 力	UP			

(病盜物品 铁甲烷(纸) 初期利果泰 (除器/st. ※積物品 元 與下 香料及由4%碳等 8.07 化中 化先以 1 份值用一色数 ^ 100元得年プロテス、ラエル、プレイブ、30万円率へイス・

29 30 30395 55 421 38-38 18 85-87 18 82-84 26-28 22 0 | 85-87 | 18 | 82-84 | 20-28 | 22 | 0 | 最大注土数 女生領本 | へいおり オーン大冰河、区域内数全叉后切袋地圏再返回 属性発点 火吸収 共弱点 出頭条件 バラミナ大線谷 カ 党疫状态 死亡宣告 逆接 猛霆 特有能力 药的知识

陸関約m ただれた交叉 a ナースク 型 管面物 m ディスカス(野 低) |後掛物図 石ころ(高)、邪神の肉(低) | 部類類似素 60%酶率シェル、ヘイスト (明海0730)



力量 魔力 特有能力 セーフティ、激死防御力UP、連常双面ダメ ジUP、カウンタ 、弱的

連結物別 方
 信盛歌画 ダイスカス図(低)
 信服物配 方
 原理規定 (次)
 (水)

 は
 の
 7里
 投入
 の
 7里
 投入
 の
 7年
 のの
 7年
 のの
 7年
 20円
 7年
 | カリP |接落物up | 電影の・ギル号 ・・ノドア 跳 商添物品 魔人のコンガ(低) 密宿物品 无 初期存却状态 60%携率プロテス 其它 通常医由器属性 伊兰战斗九极情影响的战人

通事。JP イ、凝発攻 通事。JP、药的知识 位着物紀 天 衝音物品 ムラマサ、低) 初発有利状态 「技術終行しき へくまり、フェイス、伝統終了ロテス、シュ

 HP
 MP
 万量
 施力
 必力
 仓板
 分
 功能
 操仂
 上版

 52876
 998
 40
 42 | 20-20
 72
 20-21
 78-80
 28-27
 82-36 | 8-8
 古殿条件 リドルアナ大連市 近8日の郡。区域内商全央局切扱地路施設 免疫状态 絵 スロウ オイル、スト・フ州全岸常駅舎元榮、社政主元侯 特有能力 天候&蛇形光柳、リフレケ問題、派死魔力UP、瀬死防御力UP

接透物品 お飲かがから ちょ もれば 存在物品 ガストラフェテス(代) 密接物品 石ころ(悪)、知由(低) 初端映域: 1992編集シェル、フェイス、総編集プロテス 耳じ、が方が中の物質服務の名。

航益物品 べと モステ き(低) 图温物品 . 初発自和状态 100%機率へイスト、プレイフ DC 优先攻正仇极言欺气的监

マ - 7 M 7 万量 騒力 さ 7 M 久下 防御 解財 24-25 8692 281-32 27 28 16 52 53 19 21 35-37 3-14 13 属性特点 风吸收 土灰点 原大连正数 发生确率 10/10% 出現条件 ゴルモア大森林-校計の分かれる路、进入地域西20%确率出現 免疫状态 ストップ 紀記 スロウ 猛海 特百能力 ノックバック元效 | 惨層観視|| コフェリの牙(着) 大牙(低)|| (連合物局|| タウロ人(低)|| | 物積物層|| 石こが(着)|| フェアルゲテ(低)|| 家裏領域を 50%(概率へイエト

其下:病学19 ha 3 使不追加猛曲 + 先其 + 。根语最高的和,

1970年 (1977年 - 1978年 1

特有能力,瀕死攻击力UP、瀕死纺御力JP

情报 交易品情报最终完整确定版

所謂"交易品"是指你在向盲人出售了一定的商品之后,商人将向你提供一定的交易机会。交易品的内害实际上是一部分商品的组合。一般来说,购买交易扁的价格比直接购买逃客商品要便宜。此外一些买不到的珍贵道具也必须通过交易品才能得到。另外一些交易品必须在取得一部分交易品之后才能获得。而有的交易品位。〇〇〇心心響"必须完成特定的讨役任务之后才能获得。而有的交易品位

交易品如 "〇〇の	100	とりれてい	说特定的讨伐任务之后	才先获等。
			交易品清华	
A COLUMN TO SERVICE STATE OF THE SERVICE STATE OF T	W.W.	and the last	八号卷曲	Mount
RACE'F	100	51	毒消しとす	汚れたウ ルベ /
シングルな上着・・	180	-2G	クロムレザー	狼の毛皮×2 土の石×1
* * もきれた店	£70	- 30	エスカッション	拔の売・1 火の石×1
フエニックスの難モッタ	400	-100	フェニックスの原×2	小さな羽根×3
かんたん教护セット	450	-190	フェニックスの尾×2	大きな羽根×3
3 10 12 10 1/2 0 - 1			ポ ション×2	
革制の防具セット	680	+120	レザープレイト	狼の毛皮×2 なめし革×1.
本間の初発でかし	500	1 200	レザーヘッドギア	暗の石×2
Addition To be	600	at le 200 / 2		コウモリの牙×1 ネズミの皮×2
動山の弓矢	500	非卖品	パラレルアロー	
			ショートポウ	暗の石×2
目的セット	1,00	50	目衡×3	恶魔の目玉×2
計击用の銃弾	1680	非卖品	サイレント弾	鱼のウロコ×2 緑色の液体×
			カベラ	暗の石×3
経めの他	1280	-140	ジャベリン	角×2(まった昨×2 成の石×3
铁でできた剣	1080	120	アイアンソード	铁くず×3 くさった肉×2
±の石×3				
ボーションセット	700	-100	ボーション×5	あまい果实×4
			あぶらとり紙×3 金の街	
祖身のたいまつ	3800	非卖品	炎の矢 ロングボウ	まがった牙ェ』火の石・4
	2980		アクアパレット	ガェガ エンサのウロコ×1
水玉の銃弾	2500	非卖品	1) J N D 2 F	
				緑色の液体×3 水の石×4
大の棒	1800	200	サイレススパイル	骨くず×5 あまい果実×3
				士の石×4
お日覚めセット	1280	-220	ウエニックスの尾×5	チョコボの羽粮×4
			目覚まし附計×5	
= 黑豆剑	4500	-FCC	ブラドソド	石材 *2ガラスの宝- *2 暗の石
旅人の装备	3280	-520	羽根付き帽子	ウール×2 なめし革×2 氷の
dress solved			旅人の法衣	£i×5
会色の装备	6780	1720	ゴルドヘルム	鉄の売×5 なめし革×2 暗
可門の教室	0.00	1720		
at the last of the	1000	· waw	JAFT T JAF AF	の魔石×3
赤のコーディネイト	4280	-720	レッドキャップ	カナ ルの毛皮×3 貴瀬の皮×2
			プリガンダイン	暗の魔石×3
おきづきセット	540	-40C	ハイボーンヨン×4	モルポルのつる×4
			气付け药×2	
燃えている例	A680	~529	フレイムタン	术材x2 考点基系引力多言是实的否x6
点めの消	120	240	バッカスの酒×3	地茂の皮 * 2
空間の弓矢	6280	非类品	パンプ・アロー	コウモリの牙×5賞色の液体×1
			ロゲスリーの弓	水の魔石×3
みがかれた防具	8400	-210C	ブルゴネットシールドアマ	龙の売×∠ 良质の皮×2
W. W. A. P. C. BY, 58.	550	2100	アイスシールド	ナの魔石×4
AM S. SET U. M. ST.	980	die de p		
燃えている牙		非卖品	赤い牙×5	とがった角×2
感わしの火装	5400	-920	ラミアのティアラ	良质のカール×3 地龙の皮×1
		at the same of	妖术师の服	冰の魔石×4
格斗家の衣装	5480	- 920	ねじりはちまき	タフールの毛度×4 地龙の接×2
			業术道曹	冰の魔石×2
レンジャーの弓矢	n480	非獎品	ロングシャフト	まがった牙×4 黄色の液体×2
			クロスボウ	冰の石×1
鉄でできた棒	-520	4780	铁棒	文夫な着×5 影響の音生×3
			7	火の魔石×4
かんたん牧魚セット	2980	-650	フェニックスの尾	大鸟の羽根×3
かんたん秋雨でッド	5000	000	ハイボーション×3	N-1 N 201W 2
min Salv en der 14	1480	this age on		and an an art de next
魔法の欠片		非実品	ウォータの腕片×5	ただれた死肉×4
忍者の衣服	8330	-1470	黑头巾 黑装束	良质のウ-ル×4 地龙のなめし
				草×2 火の魔石×5
轻くて丈夫な服	9800	-2000	アダマン帽	クァ ルの毛皮×6 地龙の
			アダマンベスト	なめし革×2 蕾の魔石×5
狩人の弓矢	9980	非要品	スト ンシャフト	千本针×1 ただれた死肉/↓
			クロスリカーブ	暗の魔石×5
ギザギザの窓方	9000	-1000	₩ (A	大島の羽根×5 ただれた死
7				肉×4 暗の魔石×5
サバイバルセット	1500	-300	憲治し×12 目約×12	モルボルの实×4
and who ale	1000	-500	東海し×12 日約×12 やまびご草×12	E1P (0 / P = 1 3 / A 4
	*****	020		CONTRACTOR AND AND AND AND AND AND AND AND AND AND
不死与の心意气	5980	-270	フェニックスの第×25	羽根の次×6
やる气のごる防具	15780	2420	チャクラバンド 刃だすき	良质の毛皮×6 巨人のなめ。
				革×4 人の魔品モ×3

plican establish	可需	440	No. 5 and of the local division in the last	Alexander and the second section in
ブラチナ制の装备	19120	4780	プラチナヘルム ブラチナア・マー	虫の甲壳・2 巨人のなめし
		Transition (Marie	プラチナシ ルド	革×4 火の魔晶石×4
毒の爆药	9800	非卖品	ボイズンボム ベジオニ テ	ポムの拨け売×1 央の騰船 石×3
战斧	10350	1150	フランシスカ	どがった角、2 モルボルの
				实×4 风の魔石×6
いびつな剣	11250	-1250	ダイヤソード	羽根の衣×6 ウジのわいた
フォ クのような枪	11250	1250	トライデント	尚×4 火の魔石×6 どがった角×4 ウジのわい
74 794754B	11230	12.0	F 7 1 7 2 F	た
士色の銃弾	9080	非卖品	ソイルショット	怪鱼のウロコ×4 報色の液
			アルデバラン	体×3 土の廃品石×3
この爆药	10625	非卖品	オイルボムアスヒラ	ポムの灰×3 オルギン×2
目つぶしの萼矢	11220	非奖品	ブラックシャフト	火の魔儡石×3 大牙×3 機色の液体×3 暗
			ハンティングボウ	の魔晶石×3
₩ 新 島也 ト	* 96C	420	ワクチノ・1 一付け丼ノ16	モルボルの花・3
ボーションボックス	7480	-5120	ポーション×30 ハイポーション×20 エクスポーション×10	さけびの根×3
養人の装备	17800	3600	度人の帽子	高級毛皮×8 高級なめし革。
			魔人の胸当て	暗の魔晶石×7
仮通の銃弾	15200	非奖品	风のベネトラテ	轮龙のウロコ×4 银色の液
本った号矢	17200	非卖品	スピカ 赤て云の矢	体×5 风の魔暴石×7 大牙×4 南极の刈×2 冰の
W. 169X	17200	45-36-00	ポルセウスの弓	京品石×7
かく乱用の爆药	17800	非製品	混乱玉	ポムの抜け売×4 百のオルギン×3
			マールコニーデ	火の魔晶石×7
神秘的な杖	7200	80C	五の枝	良质の木材×4 恶魔の羽根・1
高な権	12150	+1350	象牙の機	室の魔晶石×7 修罗の骨×6 惡魔の羽根×6
and so tale	12100	1000	May 12 total	风の魔星石×7
不死鸟の暴走	8750	3750	フェニックスの尾×50	风切りの羽根 × 5
黒の装备	22800	3100	黑の假面 黒のローブ	高級ウ ル×9 高級なめし革×7
白の装备	22800	-5200	白の假菌 白のローブ	暗の廣晶石×8 高級ウール×9 善王の複×7
		-100	THE PROPERTY OF THE PARTY OF TH	蚤の魔崖石×8
植物制の防具	24650	4350	ロレルクラウン	高級毛皮×9 邪神の肉×7
	0000	* ***	ラバ コンンヤス	火の魔器石×8
まがまがしい階	9800	-1400	デモンズシ ルド	干年亀の甲罗×2 歳马の売×8 リョスアルブ×8
丈夫な战斗服	1480C	2200	マケンミリアン	鉄甲壳×4 割れた钯×2
				パイシ ズ×3
廉力の兜	12800	-2200	競力のシシャーク	数甲売×4 キャイラの黄×2
スカウトの弓矢	17800	非卖品	タイムシャフト	精灵石×1 飞龙の牙×4 盘古の骨 < 2
7,1,75%		4 Senn	ベオトレダ	子の魔晶石×9
水玉の爆弾	7800	非典品	ウオーターボム	オルギン×3 とてもくさい後×3
who has set	10005	1000		水の魔晶石×10
武士の刀	13800	-1200	雨のむし云	铁矿×5 きけびの根×7 水の魔晶石×9
ツーヘッドナイフ	13800	-1200	ゾーリンシェイプ	展切りの羽櫻×5 モルポル
				の花×7 风の魔鳥石×8
あざけりの剑	14800	1500	デスプリンガ	大角、4 悪魔のしつぼとり
細身の骑士剣	14000	非樂品	セーブザクィーン	暗の魔縁石×10 良质の石材×4 天上の宝玉×9
20(pg *7 80) IL 30)	.4000	7 DE 16	- ///	圣の廃晶石×10
近い日の思い出	999	非实品	₹iころ×99	奥風の石材 (5
破坏力のある維药	12000	非实品	キャステラノース	ボムの欠片×3 カエルの油×2
黒铁色の創	1 /800	非实品	プレイクプレイド	アリエス×3 オリハルク×2キマイラの首×
100 次日・2 間		AF SK BO	, , , , , , , , , , ,	タウロス×3
月の女神の矢	15000	非異品	アルテミスの矢	吸血の牙×2 フカヒレ×2
, ,		v .		9 x (= ×3
蛇型の窓刀	15200	非实品	おろち	クァ ルのヒゲ×2 せ ブルサイズ・、 キャンサー×3
至高の一振り	21600	非実品	デュランダル	生命のロウソク×3 皇帝のウロコ×2
				₽-9-×1
しのかぶり物	3000U	0	ねこみみフ ド	白の香×2 アインヘリエル・2
化石の弾	15000	非实品	石化弹	ヴァルゴ×7 鏡のウロコ×2 地龙の骨×2
Property and address of the property of the pr	10000	MF-3K IIII	ATUT	リープラ×3
级	60000	非卖品	蝎のしつぼ	落雷冲・3 死龙の骨×3
				スコービオ・4
銀色の弓	60000	非美品	宿命のサジタリア	農王の角×3 箇月乾×3 サジタリウス×4
				7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7

Am	गाउ	E.M.	人有信仰	AMARIT
有きの矢	15000	非卖品	グランドポルト	神々のいかり×2 铃龙のキモ×。
				カブリコ ン×3
咒われた質飾り	30000	0	ニホバラオナ	血染めの質怖り×3 シャレコウベ×2
				レオ×3
魔物の髭	60000	非卖品	鯨の髭	ミスリル×3 死虫×3
				アクエリアス×4
最新式の潜統	19800	非实品	プルクトゥルス	で龙の翼×2 エンサのヒレ×2
				サラマンド×1
突扱の宝剣	22800	非窦品	アルテマブレイド	アダマンタイド×2デスパウダー×2
) 7×1
月の女神の弓	15800	非卖品	アルテミスの弓	大蛇の牙×2 月の砂×2
				シルフス×1
わぎやかな浦	12420	非卖品	ベネチアフレート	万年亀の甲罗×2 乾茂のキモ×。
				ウンディース×1
封印の絵	16300	-1700	ケンナニル	计部の札×2 折れた枪×2
				ミストルティン×2
全色の战斧	15200	1800	ゴールトアックス	エレケ、ラムベー折れた人斧、
1 2				マルト×1 ・
スルスルした液体	4000	+3778	ユーテル	エーテル水×2 カラメル×3
ドロドロした液体	12000	非卖品	ハイエーテル	エーテル水×2 くさい液×2
0				スライムオイル×1
圣者の秘書	36000	北美品	生リクザー ・	災勢×3 デビルカクテル×3
				大カルカナ×1
細感の秘萄	108000	非卖品	ラストエリクサ	オニオン×3 ネズミのしつば・・
				人カルカナ×2
生命の品	9999	非类品	大アルカナ	アルカナ×10 精災右×1
* (35.0-1)				ソウルオブサマンサ×l
蛇の宝石	19999	非卖品	サ ベンタリウス	~どの皮×4 蛇眼×2
				大カルカナ×1
大いなる存在	29997	非类品	美帯の理	ツウルバウダー×1
				・機線のアシュリング×3 大点が水大×1
⇒高の金属	29997	非卖品	下钢	ヒヒイコカネ×1ダマスカス钢×2
				徴门の炎×2
名力工の一品	350000	非实品	マサムギ	玉綱×2 オリハルグ×3
A CONTRACTOR			and the second second	さんかち×2
ヒマワリの花	600000	非实品	トウルヌソス	玉銅×3 夏帝の魂×3
				サ ベンタリウス×3
しもありの剣	65635	华美品	トロの例	オメザの紋章×「神奈しの紋章×!
				タイラウの紋管×1

製 非常用技能详细解说

东在濒死状态时才有效,体力补充量值 最高为队发量大HP的1/5。

163.远隔攻击 使用近距离武器对远距离 **敌人或空中敌人进行攻击。伤害量为自** 己敦击力×对手Level之后微1。但是使 用选程武器时绝对会MISS。



164.算术 使用之后开始对敌人伤害为非 以后每次攻击力都会变为原先的2倍。这 期间一旦出现MISS就会变回1。(具体情 况署附表]

#4.暗黑 自己的HP减少,简时给敌人带 **案依据、给款人的伤害大小由自己的政** 参方、ちから、Level以及敌人的防御力 有类。但是对不完美数人使用排产生反 裁集。自己IP的损失量为自己最大IP的

绿癿随管乐造 将数人IP变为0°8。但是自 己必須处于くらや多状态下才能使出途

使自己的MP回复,但是

182.应量处置 使我方一大PP回复。当队 应出现MISS,MP则变为0。MP的回复量 为自己Lovel值×1~1.33 (保留整数)。 而 MISS概率的百分比为(剩余MP/最大MP)

> 158.個投げ 消费金钱给范围内的敌人造 成伤害。钱的消费额为作战全员HP总和 (超过10000則按9999计算),而給每个 激人的伤害为钱的全额÷散人总数。 如果所持金钱不足消费额则会MISS。全 钱不减。

159. 光作为底 不消费MP即可使用黑度 漆。使用魔法的成功率见附表。即使还 没有习得的魔法也可以使用。

160.步襲攻击 根提移动步数的量形3位 决定对敌人的攻击量。具体数值见附表。 161.时间攻击 根据现在Play时间分钟数 的个位数字来决定对敌人的伤害。具体

162.肉斩骨断 减少自己的中,将敌人的 P直接降为0。自己体力损失值在0°自己 最大的一T的或图向变动。但是如果MISS



部集市与ガスリ对话 与武器屋的店员对话30次以上 最初讨伐完成后在揭示板调 っぴた巻物 22000 非卖品 龙騎士の心得 查40次以上 古びた物物 21000 非薬品 贤者の心得 与道具店店员对话100次以上 魔法の欠片 非卖品 ホ リ の魔片 ガラスの宝玉×8 天 | の電玉 ×8 デクアルブ: 表法の欠片 非妻品 コラブスの腕片 オルギン×8 百のオルギン×8 干のオルギン×8 とミオンハノク # . 0 . 17 サボティのふ・2 ハイボーション×10 ハイボーションバック トリリ 虹色のタマゴ×1 プロノスの泥ハック クロノス() 油×10 タカの胴球・ **下死身のささやき** フェニックスの展示10 カボチャのランズ 21 恣魔のため恵×1 エクスポーションパック -1858 エクスポーション×30 ヘビーモステハキスす 国罗ごごとた首轮 ホムの数十枚 2 しあかせの四計 53. 色のチョカ 忍者の靴 ギリーブーツ スレーブハーネス×2 将1家の装作品 構らのアン くるくるドリル・ ファイアフライ トマトのヘタ×2 富々しい光 魔法のランプ×1 羽虫×1 ウイスギイトの靴 ゾンビバウザー× 死老の靴 战马のたてがみ×1 機線の生血×1/ 背水のハーキ いちドルルー本力 大きな手級 4500 +1300 プレイザ まがった杖×う 攻走の売×1、アダマンタイド× メナルチュー サルの野菜 < 33 アルカイ 18000 ほろうの報付 島のストラスプ 金色の装飾品 315J 争のアミュレ 裂かれた衣く さらびやかな指摘 -- 1500 東バールの指舵 カエルのませず×2 北极の风・1 欠けた金、 与魔法魔店局対議25次以上 前根の生えた靴 450 農業士の心 上げた券勢 完成最初的讨伐任务后调查 上びた英物 20000 北東品 磨魚土の小得 揭示板20次 古びえ巻物 22000 非実品 学書の必得 与防真崖店员对话与发以上 おぞましい幸 250000 非変品 カノーフスの壶 ホルアクティの炎×゛フォボスの:葯。 ディモスの粘土×1

X Interior

済人の心得

+14997

14999

21000 非美品

きの物体

100

沈獻のトガル×3 幕広のアテド×3

讨伐チクスタ之后在王都西

コウモリの翼×3

的适自己的体力就变为0。如果敌人出现 定会MISS resist,则无碍。

163.攻击破坏 使敌人的ちから下降到蒙 先的50%。但是如果敌人的为から为0的 话一定会MISS

164. 魔孩破坏 使敌人的魔力下降到康先 的50%。但是如果敌人的魔力为0的添一

165.防御破坏 使放入的防御力下摔到票 先的90%。但是如果敌人的防御力为0的 话一定会MISS。

166.實防破坏 使做人的魔法防御力下降 到原先的90%。但是如果敌人的魔法院 都力为0的话一定会MISS。

移动比数。

"算术"的命中率与对政伤害					永与"时间	可攻击"相关的伤害性
100			A to The start of the said	Total Control	分钟数	伤害值
数	命中	伤害	命中	伤害	0	
	84%	- 1	859/	2	1 May 2 1	為巴Level × C.5
of the second	8596		8496	· ·	2	自己 eve 、2 3
	84%	4	8196	8	13011	自己Level×4.5
	4 8896 :	110000	8196	3110	4	Actieve × J C
	81%	16	71%	52	6/10/1	自己Level×12万!
17-10	7896	92	7896	64	ь	自.1cove ~ 18 C
- September 100	76%	64	73%	128	12.31	自己Level×24/8
Talk!	1 ×7896	11126	10-8996	756	ь	自c.= tvol = 12 0
	69%	256	€5%	512	9	自己Lovel × 40 5
	6596	J : 512 " "	6096	1. 1024	3 年 "朱春	改攻击"相关的伤害值
J	60%	1024	55%	2048	多动步数	份 書管
1424	5896	2048	49%	4096	(1.99	移动步数,1
2	4496	409ъ	43%	8192	2005 add	1940 J W

米拉:当前移动步数可以在苯单中 查者,在提用这事数况去成者完整 算近到1000点,应该系统等分类类 2. "无作为藏"使用魔法种类与确率 治学重新计算。

76384

32.768

1594

8182

16364

河	農法	
38%	ファイア	サンダ 、プリザド ウォ タ エアロ ファイラ サンダラ
	プリザラ、	
12%	エアロガ、	ファイガ、サンタガ、ブリザガ、ショック、クラウダ、フレ
	7 7	ダ コラブス

29st



电玩频势力、动服新势力、学机进

的人物插画设定、故事年衰、开发者访谈、未公开 集人气最高的《鬼武者》系列之精华,融合全系列 、剧情解读等,还有精彩DVD附送,值得收藏

件, 再到特别领域的特殊着装 ,本期都能让你抓住流行高度哦!

百款TEE融合的大单元,以及超级详尽分类讲述类别特点的 TEE别册,都给您绝对实惠的懒科资讯。此外,从波鞋到配 烈日炎炎。大汗淋漓的夏天里,穿着上最需要注意的是什么?影 COOL 2006年第(7) BANDAI工厂潜入报告,特彩内容新鲜赠品不容错过 特别策划超合金美学 、爆炸头军画 ,变身战士牙狼

,HGUC EMS-10 兹达

、2006世界版

TOYS(7)

■定价。9.80元

7月15日出版

幻儿

■定价:19.80元

游戏史上第一个满分RPG游戏

遊戏系统攻略

像光盘,豪华版附赠男主角招牌挂饰收藏佳品 对话,关卡难点,隐藏秘技第一时间全公开。DVDB 上市热卖中

勇气物语

■定价:15元

大热门攻略集体奉上:『洛克人ZX』『门电影『汽车总动员』游戏相关大特辑今夏热点五连报,iDSL编辑部抢先测评 完全攻略 铁。,攀四热



性机迷60期

■定价:5.80元

7月10日出版



电子游戏软件

动感新势力

<mark>电子天下・掌机迷</mark> 26~28、30~49期

Ŀ終幻想XII完全攻略本(★+版) 24.80元 袋妖怪十年已全部售完 ◆口袋迷(1~4)已全部售完

皆通版已售完、仅余少量豪华版 ◆高达立体挂钟 ◆2005标准掌机典翼已售完。请勿邮购

■定价:48元

22, 26

上市热卖中

9,80元

9,80元 5.80元

12元

15元

9,80元

19,80元 48元

■定价:豪华版24.80元 料大详解,附贈DVD精彩光盘无敌超值价22元 集,珍贵人设原画首次暴光,从未公开过的生化秘密资

不朽的系列大作,吸引了无数游戏玩家,详实的资料的 Anniversary

装备》系列历史完全回顾,游戏机手柄的发展与 变迁。首次全彩制作,经典游戏歌曲CD大集合 三大特響 E3展会潜在信息深度剖析,《合金



06

定价:12元

接受邮购

2006年第1~15期 27~31、34、38、38、39、40、41期 第51~60期(60期已售完) 鬼武者 幻魔戏本 石田彰華爱收詢 游戏批评06春季号、 SOCOOL第 (1~9) 期 (5期已 m完) TOYS第(1~7)期(5期已售完) 生化危机十年

■定价:22,00元

接受邮购

接受邮购

联系电话: 010-64472177/64472180 邮资免取

邮购地址:北京东区安外邮局75信箱 发行部 邮编: 100011

精心制作 口碑上佳 游戏经典 永久价值 四年心血 旧梦重温 暑期清仓 最低4折







《电新》清仓期数: 🎎期 ~ 🛼期 .

清仓价格:每本5元(原价:9.80元)

凡购买5本(含5本)以上每本4元

即目起~7月31日

《电玩新势力》(以下称《电新》)创办于4年前,自28期后由上海著名 的STUDIO工作室制作。无论选题策划、技术制作堪比国内视频产品之上佳水 准、每期全DVD光碟及音乐CD各一张及全彩说明书、在读者中享有良好口碑 信誉。现上海工作室转型业务方向、与国外游戏公司合作研发游戏。故《电 新》自55期起正式休创。四年心血、一朝离别、确有不胜唏嘘不忍之心。今 后《电新》还将不定期以特辑形式出版。

为回报广大读者4年来的支持和厚爱,也能重温近两年游戏业的风云变幻 和精心游戏大作及音乐,即日起将举办《电新》休刊清仓优惠活动,处理幅 度最低可至4折。库存极少、欲购从速。

注: 上海STAIDO工作室专辑代表作:

- ★2002年3月《櫻大战典藏纪念》
- ★2003年8月《最終幻想典藏纪念》
- ★2004年1月《生化危机典藏纪念》
- ★2004年6月《SNK世纪典藏宝鉴》
- ★2004年10月《花组浪漫夜》
- ★2005年4月《生化危机4完美体验典藏》
- ★2005年11月《最终幻想VII终极典藏》

邮购地址:北京东区安外邮局75信箱 发行部 邮编: 100011 联系申话: 010-64472177/64472180 邮资免取



新作游戏发售表

PS2				
实况顶级职业棒球13	変況パワフルプロ野球13	SPG	KONAMI	
Persona3	ベルソナ3	RPG	ATLUS	
	The Contract of the Contract o	er og ar fore	on highlighten).	
新机动幻想 青之章	ガンパレード・オーケストラ音の章	AVG	SCE	
饭狼传说 Battle Archives 1	微狼传说 Battle Archives 1	FTG	SNKplaymore	
ZERO PILOT®	ZERO PILOT零	STG	Project ZERO	
★ BESSARAZ	战国BASARA2	ACT	CAPCOM	
We are*	We are*	AVG	KID	
恐怖惊魂夜×3	かまいたちの夜×3	AVG	SEGA	
三日月岛事件的真相	三日月島事件の真相			
今天开始做魔王! 起程之旅	今日からマ王 はじマリの旅	AVG	KONAMI	
超級职业棒球联盟2K6 ·	メジヤーリーグベースボール2K6	SPG	SPIKE	
六星之闪光流星之都	六ツ星きらり ~ほしふるみやこ~	AVG	千世	
合金弹头6	メタルスラッグ6	STG	SNKplaymore	
爱切骑士5	がローランサーV ジェネレーションズ	S-APG	ATLUS	
家政治者引必胜法! 北斗の参SE	実战パチスロ必胜法!北斗の拳SE	ETC	SEGA	
最强将棋 激指special	最强将棋 激指スペシャル	TAB	Mycom	
心跳回忆	ときめきメモリアル	SLG	KONAMI	
女孩版 2nd Kiss	Girl's Side 2nd Kiss			
The state of the s	10 CAS	CHOCKET I	STATE OF THE PARTY	
★ 梦幻之星 宇宙	ファンタシースターユニバース	RPG	SEGA	
BLOOD+ ONE NIGHT KISS	BLOOD+ ONE NIGHT KISS	AVG	BNGI	
The statement of the st				
TAITO BEST记忆下卷	TAITO BEST タイト メモリーズ 下巻	ETC	TAITO	
国际区域的	特别的 工具是是 [20]			
浪客凱心—明治氫客浪漫谭 -	るろうに剣心 – 明治剣客浪漫源 –	FTG	BANPRESTO	
炎上,京都轮回	炎上! 京都轮回 PlayStation2 the Best 决战3	ACT	KOEI	
PlayStation2 the Best 決战3 上帝ラ丰	ゴッドハンド		CAPCOM	
大奥记	大奥记	SLG	GAF	
一 为人,从"对于他们的"	A NAME OF THE PERSON OF THE PE	SASSE		
EA SPORTS 冰球06	EA SPORTS NHL06	SPG	EA	
EA SPORTS 冰球06 混沌战争	EA SPORTS NHL06 カオスウォーズ	SPG	EA IDEAF	
混沌战争	カオス ウォーズ	SLG	IDEAF	
混沌战争 .hecx//G.U. Vol.2 念君之声	カオス ウォーズ hack//G.U. Vo. 2 看想ノ声	SLG RPG	IDEAF BANDAI	
混沌战争 	カオスウォ ズ hack//G.U. Vo. 2 看想ノ声 APPLESEED EX	SEG RPG ACT	IDEAF BANDAI SEGA	
混沌战争 .heck//G.U. Vol.2 念君之声 带束核战记 少女的事情	カオスウォ ズ hack//G.U. Vo. 2 君想ノ声 APPLESEED EX 乙女の事情	RPG ACT AVG	BANDAI SEGA Ninesfox	
混沌战争 .hack//G.U. Vol.2 念君之声 章束核战记 少女的事情 九龙妖魔学园纪 再临	カオスウォ ズ hack//G.U. Vo. 2 君想ノ戸 APPLESEED EX 乙女の事情 九茂妖魔学园紀 リチャージ	RPG ACT AVG AVG	BANDAI SEGA Ninesfox ATLUS	
港地战争 ·hack//G.U. Vol.2 念君之声 · 東核战记 少女的事情 九友妖魔学园纪 再格 三国志11	カオスウォ ズ nack/G.U. Vo. 2 看想ノ声 APPLESEED EX 乙女 女事情 九龙妖魔学園紀 リチャージ 三個西11	RPG ACT AVG AVG SLG	IDEAF BANDAI SEGA Ninesfox ATLUS KOEI	
混沌战争 "hack//G.U. Vol.2.2念君之声 東核战战 少女的事情 九龙妖魔学园纪 再佈 三国志11 世嘉世纪2500合集	カオス ウォ ズ hack//G.U. Vo. 2 看想ノ声 APPLESEED EX 乙女の事情 九 恋妖漢学回紀 リチヤージ 三回志11 セガエインス2500 テトリスコレクション	RPG ACT AVG AVG SLG ETC	BANDAI SEGA Ninesfox ATLUS KOEI SEGA	
港地战争 ·hack//G.U. Vol.2 念君之声 · 東核战记 少女的事情 九友妖魔学园纪 再格 三国志11	カオスウォ ズ nack/G.U. Vo. 2 看想ノ声 APPLESEED EX 乙女 女事情 九龙妖魔学園紀 リチャージ 三個西11	RPG ACT AVG AVG SLG	IDEAF BANDAI SEGA Ninesfox ATLUS KOEI	
混沌战争 市 pkk战记 少女的事情 九定妖魔学园纪 再备 三國志11 世嘉世纪2500合集 风病亲记	カオス ウォ ズ hack//G.U. Vo. 2 看想ノ声 APPLESEED EX 乙女の事情 九 恋妖漢学回紀 リチヤージ 三回志11 セガエインス2500 テトリスコレクション	RPG ACT AVG AVG SLG ETC	BANDAI SEGA Ninesfox ATLUS KOEI SEGA	
混沌战争 "hack//G.U. Vol.2.2念君之声 東核战战 少女的事情 九龙妖魔学园纪 再佈 三国志11 世嘉世纪2500合集	カオスウォ ズ hack//G.U. Vo. 2 看想ノ声 APPLESEED EX 乙女の事情 九 龙妖魔学園紀 リチャージ 三個活11 セガエイジス2500 テトリスコレクション 风間楽记	RPG ACT AVG AVG SLG ETC AVG	BANDAI SEGA Ninesfox ATLUS KOEI SEGA FOG	
混沌战争 市 pkk战记 少女的事情 九定妖魔学园纪 再备 三國志11 世嘉世纪2500合集 风病亲记	カオスウォ ズ hack//G.U. Vo. 2 看想ノ声 APPLESEED EX 乙女の事情 九 龙妖魔学園紀 リチャージ 三個活11 セガエイジス2500 テトリスコレクション 风間楽记	RPG ACT AVG AVG SLG ETC AVG	BANDAI SEGA Ninesfox ATLUS KOEI SEGA FOG	
港地战争 hscw/GU, Vol.2 念君之声 带束核战记 少女的李情 九定妖魔学园纪 再佈 三国志11 世嘉世纪2500合集 风商来迎 冰河世纪2	カオスウォ ズ hack/G.U. Vo. 2 看機ノ声 APPLESEED EX 乙女 の事情 九茂妖魔学園紀 リチャージ 三間返加! 七ガエイン22500 テトリスコレクション 风間を记 アイスエイジ2 Gift - prism-	RPG ACT AVG AVG SLG ETC AVG ACT	BANDAI SEGA Ninesfox ATLUS KOEI SEGA FOG MONSEYGAMES	
港地战争 "hack//G.U. Vol.2 念君之声等束核战纪少女的李情 九龙双魔李阳纪 再临 三国志11 世嘉世纪2500合集 风病来记	カオスウォ ズ hack//G.U. Vo. 2 看想ノ戸 APPLESEED EX 乙女の事情 力変数漢字研究 リチヤージ 三四志11 セガエイジス2600 テトリスコレクション 风筒来记	RPG ACT AVG AVG SLG ETC AVG	BANDAI SEGA Ninesfox ATLUS KOEI SEGA FOG	
混沌战争 hpsc//GU. Vol.2 念君之声 带束核战记 少女的事情 九发妖魔学园纪 再备 三国志11 世籍世纪2500合集 风梅寒记 《ift-prism- 》的旋律2-錦之记忆—	カオスウォ ズ hack//G.U. Vo. 2 看想ノ戸 APPLESEED EX 乙女の事情 九党妖魔学園紀 リチヤージ 三國志11 セガエイジス2800 テトリスコレクション 风育来記 Gift - prism- 水の旋律2 - 非の记忆-	SLG RPG ACT AVG SLG ETC AVG ACT ACT ACT	IDEAF BANDAI SEGA Ninesfox ATI US KOEI SEGA FOG MONKEYGAMES SWeets	
混沌战争 hack/GU, Vol.2 念君之声 带束核战记 少女的享情 九定妖魔学即纪 丹佈 三国志11 世惠世纪2500合集 风病来迎 冰河世纪2 ((fit - prism -) 水的旋律2 - 缉之记忆一	カオスウォ ズ hack/G.U. Vo. 2 看機ノ声 APPLESEED EX Z女の事情 九茂妖魔学図紀 リチャージ 三図古11 七ガエイジス2500 テトリスコレクション 内爾英记 アイスエイジ2 大田 大田 大田 大田 大田 大田 大田 大田	RPG ACT AVG SLG ETC AVG ACT ACT	IDEAF BANDAI SEGA Ninesfox ATI US KOEI SEGA FOG MONKEYGAMES Sweets KID	
混沌战争	カオス ウォ ズ hack//G.U. Vo. 2 着想ノ声 APPLESEED EX 乙女 の事情 九 恋妖魔を同名 リチヤージ 三四志11 セガエイジス2500 テトリスコレクション 及両来記 スイスエイジ2 Gift - prism- 水の旋復と - 蜂の记忆 - World's end フローンインザグ クーザニュ ナイトメアー	SLG RPG ACT AVG AVG SLG ETC AVG ACT ACT ACT AVG AVG AVG	IDEAF BANDAI SEGA NINBSTOX ATLUS KOEI SEGA FOG MOMEYGAMES Sweets KID PrindbassSoft CAPCOM	
混沌战争 hpsc//GU. Vol.2 念君之声 带束核战记 少女的事情 九定妖魔学图纪 再临 三國志11 世籍世纪2500合集 风病来记 《fift-prism- 水的旋律2-歸之记忆— 世界的尽头 鬼屋廉影 新的恶梦 被坏者	カオスウォ ズ hack//G.U. Vo. 2 看想ノ戸 APPLESEED EX 乙女の事情 九党妖魔李同紀 リチャージ 三陽古11 セガエイジス2500 テトリスコレクション 风商来記 Gift - orism- 水の旋律2 - 緋の记忆- World's end ソローソイザダ クーザニュ ナイトメアー BREAKER	SLG RPG ACT AVG AVG SLG ETC AVG ACT ACT ACT AVG AVG AVG AVG ACT	IDEAF BANDAI SEGA Ninesfox ATI LS KOEI SEGA FGG MOMEYGAMES KID PitnoussSoft CAPCOM ITECMO	
混沌战争 hack/GU, Vol.2 念君之声 带束核战记 少女的事情 九定妖魔学园纪 再佈 三国志11 世惠世纪2500合集 风商来记 冰河世纪2 Gift - prism- 水的旋律2 排之记忆一 世界的尽美 鬼屋腹影 新的恶梦 被坏者	カオスウォ ズ hack/G.U. Vo. 2 看想ノ声 APPLESEED EX Z 女の事情 大の事情 大意妖魔学園紀 リチャージ 三個面11 七ガエイジス2500 テトリスコレクション 内爾来记 アイスエイジス Tipe Colif	SLG RPG ACT AVG AVG SLG ETC AVG ACT ACT ACT AVG AVG AVG	IDEAF BANDAI SEGA Ninesfox ATILUS KOEI SEGA FOG MONEYGAVES Sweets KID PrinceusSoft CAPCOM TECMO WINKYSOFT	
混沌战争 hpsc//GU. Vol.2 念君之声 带束核战记 少女的事情 九定妖魔学图纪 再临 三國志11 世籍世纪2500合集 风病来记 《fift-prism- 水的旋律2-歸之记忆— 世界的尽头 鬼屋廉影 新的恶梦 被坏者	カオスウォ ズ hack//G.U. Vo. 2 看想ノ戸 APPLESEED EX 乙女の事情 九党妖魔李同紀 リチャージ 三陽古11 セガエイジス2500 テトリスコレクション 风商来記 Gift - orism- 水の旋律2 - 緋の记忆- World's end ソローソイザダ クーザニュ ナイトメアー BREAKER	SLG RPG ACT AVG AVG SLG ETC AVG ACT ACT AVG ACT SLG AVG ACT SLG	IDEAF BANDAI SEGA Ninesfox ATI LS KOEI SEGA FGG MOMEYGAMES KID PitnoussSoft CAPCOM ITECMO	
混沌战争 finacs//G.U. Vol.2 念君之声 带束核战记 少女的事情 二国志11 世島世纪2500合集 风病来记 // Sift - prism- // Sift - prism- // W. M. W.	カオスウォ ズ hack//G.U. Vo. 2 看想/声 APPLESEED EX Z文の事情	SLG RPG ACT AVG AVG SLG ETC AVG ACT ACT ACT ACT ACT ACT ACT ACT ACT ACT	BANDAI SEGA NINESTOX KOEI SEGA FOG MONKEIGAMES SWEETS KID PRINDESSOFT CAPCOM WINKYSOFT CAPCOM CAPCOM SEGA SEGA FOG MONKEIGAMES SWEETS KID PRINDESSOFT CAPCOM WINKYSOFT CAPCOM CAPCOM SEGA SEGA FOOM SEGA SEGA SEGA SEGA SEGA SEGA SEGA SEGA	
混沌战争 hpsc///G.U. Vol.2 念君之声 带束核战记 少女的事情 九发妖魔学园纪 再临 三国志11 世籍世纪2500合集 风梅寒迎 冰河世纪2 《ift-prism- 水的旋律2-錦之记忆— 世界的尽头 鬼風魔影 新昀恶参 被坏者 圣灵机RAYBLADE2 Catale 新机动幻想 独之章	カオスウォ ズ hack//G.U. Vo. 2 看想ノ戸 APPLESEED EX 乙女の事情 九党妖魔李原紀 リチャージ 三陸古11 セガエイジス2800 テトリスコレクション 风商来記 Gift - orism- 水の設律2 - 绯の记忆- World's end ソローソインザダ ク-ザニュ ナイトメアー BREAKER 麦皮切らイブレード2 Catan カンパレード・オーケストラ緑の象	SLG ACT AVG ACT AVG AVG AVG AVG AVG AVG AVG AVG AVG AVG	IDEAF BANDAI SEGA NINNESTOX ATI LIS KOEI SEGA FGG MOMETGAMES KID PithoussSoft CAPCOM TECMO WINKYSOFT CAPCOM SCE	
混沌战争 Inco//GU. Vol.2 念君之声 带束核战记 少女的事情 九定妖魔学园纪 再临 三国志11 世嘉世纪2500合集 风病来记 冰河世纪2 Gift - prism- 水的旋律2 - 辑之记忆- 世界的尽头 鬼屈腹影 新印恶梦 歌场者 圣灵机RAYBLADE2 Casab 新机动幻想 绿之章 Soul Link EXTENSION	カオスウォ ズ hack//G.U. Vo. 2 看想ノ声 APPLESEED EX 乙女 の事情 九党妖魔辛国紀 リチャージ 三個活11 ゼガエイジス2800 テトリスコレクション 风阿来记 Gift - prism- 水の旋体2 - 蜂の记忆- World's end, フローソイザ ターザニュ ナイトメアー BREAKER 季夏机ライブレード 2 Caten ガンパレード・オーケストラ線の象 Soul Link EXTENSION.	SLG RPG ACT AVG AVG ACT AVG AVG AVG AVG AVG AVG AVG ACT AVG AVG ACT AVG AVG ACT AVG	IDEAF BANDAI SEGA NINBETOX ATILLS KOEI SEGA FOG MONKETGAMES KID PRINBESSOR CAPCOM TECMO WINKYSOFT CAPCOM SCE INTERCANEL	
混沌战争 finacs//G.U. Vol.2 念君之声 带束核战记 少女的事情 二国志11 世集世纪2500合集 风雨来记 wi河世纪2 soul Link EXTENSION 主之村次迎您2	カオス ウォ ズ hack//G.U. Vo. 2 看想 / 声 APPLESEED EX Z 女の事情 九 変 妖魔を同名 リチヤージ 三四 古 1 せ カイクス 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2	SLG ACT AVG ACT AVG ACT AVG ACT AVG ACT AVG AVG ACT SLG AVG ACT AVG ACT AVG AVG AVG AVG AVG AVG AVG AVG	BANDAI SEGA NINESTOX KOEI SEGA FOG MOMERGAMES SWEETS KID PRINDESSOFT CAPCOM TECMO SCE INTERCHANEL SUCCESS SUCC	
混沌战争 hpsc///G.U. Vol.2 念君之声 带束核战记 少女的事情 工意玩魔学园纪 再临 三國志11 世籍世纪2500合集 风梅寒迎 冰河世纪2 《ift - prism- 》 水的旋律2-錦之记忆— 世界的尽头 鬼压痕影 新的恶参 破坏者 圣灵机RAYBLADE2 Catala 新机动幻想 绿之章 Sout Link EXTENSION 辛之村欢迎您2 CLANNAD	カオス ウォ ズ hack//G.U. Vo. 2 看想 / 声 APPLESEED EX Z 女の事情 九 変 妖魔 宇宙 ピリチャージ 三四 古川 セガエイジス 2500 テトリスコレクション	SLG RPG ACT AVG SLG ETC AVG ACT ACT AVG ACT AVG ACT SLG AVG ACT AVG ACT AVG ACT AVG ACT AVG ACT AVG ACT AVG ACT AVG ACT AVG AVG AVG AVG AVG AVG AVG	IDEAF BANDAI SEGA NINNSTOR KOEI SEGA FOG MOMETGAMES KID PRINNSTOR CAPCOM TECIMO WINKYSOFT CAPCOM SCE INTERCHANEL BUCCESS INTERCHANEL	
混沌战争 Inco//GU. Vol.2 念君之声 東核成记 少女的事情 九定妖魔学既纪 再佈 五憲第111 世嘉世紀2500合集 风病来记 Gift - prism- 水的旋律2 - 蜂之记忆- 世界的尽头 鬼屋鬼影 新 の恶梦 破坏者 圣 双机RAYBLADE2 Catan Soul Link EXTENSION 羊之村坎迎悠2 CLANNAD 大战略7 K-1 WORLD GP 2005 * 古墓那影・传说	カオスウォ ズ hack//G.U. Vo. 2 看想ノ声 APPLESEED EX 乙女の事情 九党妖魔学園紀 リチャージ 三個活11 ゼガエイジス2800 テトリスコレクション 风商来记 Gift - prism- 水の旋体2 - 蜂の记忆- World's end フローソイザ ターザニュ ナイトメアー BREAKER そ 長机ライブレード・オーケストラ線の意 Soul Link EXTENSION ようこそひっぴぱこ	SLG RPG ACT AVG AVG SLG ETC AVG AVG ACT AVG AVG AVG AVG AVG AVG AVG AVG AVG AVG	IDEAF BANDAI SEGA Ninesfox ATI LIS KOEI SEGA FOG MONKETGAMES KID PRINCESSORI CAPCOM TECMO WINKYSOFT CAPCOM SCE INTERCHANEL SUCCESS INTERCHANEL SINCESSORI COST	
混沌战争 Inco//GU. Vol.2 念君之声 東坡战记 少女的李晴 九定妖魔学园纪 再临 三国志11 世嘉世纪2500合集 风病来记 冰河世纪2 Gift - prism- 水的旋律2 - 蜂之记忆- 世界的尽头 鬼屈鬼影 新印思梦 被坏者 圣灵机RAYBLADE2 Castal 新和动幻想 绒之章 Soul Link EXTENSION 羊之村欢迎您2 CLANNAD 大战略7 K-1 WORLD GP 2005 * 古墓丽影・传说 * 圣剑传说 4	カオスウォ ズ hack//G.U. Vo. 2 看想ノ声 APPLESEED EX 乙女の事情 九党妖魔学園紀 リチャージ 三個活11 ゼガエイジス2800 テトリスコレクション 风商来记 Gift - prism- 水の旋律2 - 蝉の记忆- World's end フローソンザ ターザニュ ナイトメアー BREAKER そ及れライブレード・オーケストラ線の意 Soul Link EXTENSION。ようこそひつご村2 CLANNAD - クラナド 木山場ペルコクシード K-1 WORLD GP 2005 TOMB PAIDER LEGEND 圣動传道4	SLG AVG AVG ACT AVG AVG ACT AVG AVG ACT AVG AVG AVG ACT AVG AVG AVG AVG AVG AVG AVG AVG AVG AVG	IDEAF BANDAI SEGA NINBSTOX ATLUS KOEI SEGA FOG MONKETGAMES KID PRINDBBSOIT CAPCOM TECMO VINKYSOFT CAPCOM SCE INTERCHANEL SUCCESS LITERCHANEL DOP EIdos SOUARE SIX	
混沌战争 inacs//G.U. Vol.2 念君之声	カオス ウォ ズ hack//G.U. Vo. 2 看想 / 声 APPLESEED EX Z 女 女 事情 APPLESEED EX Z 女 女 事情 APPLESEED EX Z 女 女 事情 APPLESEED EX APPLESEE	SLG RPG ACT AVG AVG SLG ETC AVG AVG ACT AVG AVG AVG AVG AVG AVG AVG AVG AVG AVG	IDEAF BANDAI SEGA Ninesfox ATI LS KOEI SEGA FOG MONKETGAMES KID PRINCESSOR CAPCOM TECMO WINKYSOFT CAPCOM SCE INTERCHANEL SHEROCHANEL SHER	
混沌战争 hpsc///GU.Vol.2 念君之声 带束核战记 少女的事情 工意玩震学假纪 再临 三國志11 世籍世纪2500合集 风梅寒迎 冰河世纪2 《ift - prism- 》 水的旋律2- 錦之记忆— 世界的尽头 鬼压痕影 新的恶参 被坏者 圣灵机RAYBLADE2 Catali 新机动幻想 绿之章 Sout Link EXTENSION 单之村欢迎您2 仁ANNAD 大战略7 K-1 WORLD GP 2005 * 古墓阳影,传说 **圣型传说4 **子乐园	カオスウォ ズ hack//G.U. Vo. 2 看想 / 声 APPLESEED EX Z 女の事情 大の事情 大の事情 大の事情 インス 大阪事情 インス 大阪事情 インス 大阪事情 インス 大阪事情 インス 大阪事情 インス 大阪事情 インス インス インス インス インス インス インス インス インス インス	SLG RPG ACT AVG AVG SLG ETC AVG ACT AVG ACT AVG ACT AVG ACT ACT AVG ACT AVG ACT AVG ACT AVG ACT AVG ACT AVG ACT AVG ACT AVG ACT AVG ACT AVG ACT AVG ACT AVG ACT ACT ACT ACT ACT ACT ACT ACT ACT ACT	IDEAF BANDAI SEGA Ninesfox ATI LS KOEI SEGA FGG MONKETGAMES KID PitnoussSoft TECMO WINKYSOFT CAPCOM SCE INTERCANEL SHOP SHIP DIAP EIGOS SOUARE SIX	
混沌战争 inacs//G.U. Vol.2 念君之声	カオスウォ ズ hack//G.U. Vo. 2 看想ノ戸 APPLESEED EX Z女の事情 大文の事情 大変妖魔学園紀 リチヤージ 三個五11 ゼガエイジス2500 テトリスコレクション 人関系 記述 アイスエイジス2 では、 1915 では、 191	SLG AVG AVG ACT AVG AVG ACT AVG AVG ACT AVG AVG AVG ACT AVG AVG AVG AVG AVG AVG AVG AVG AVG AVG	IDEAF BANDAI SEGA Ninesfox ATI LS KOEI SEGA FOG MONKETGAMES KID PITORIUSSON TECHNO VININKYSOFT CAPCOM SCE INTERCHANEL SYSTEM SIGNAME DISP EIGOS SOUARE ENX ISE	
混沌战争 hpsc///GU.Vol.2 念君之声 带束核战记 少女的事情 工意玩震学假纪 再临 三國志11 世籍世纪2500合集 风梅寒迎 冰河世纪2 《ift - prism- 》 水的旋律2- 錦之记忆— 世界的尽头 鬼压痕影 新的恶参 被坏者 圣灵机RAYBLADE2 Catali 新机动幻想 绿之章 Sout Link EXTENSION 单之村欢迎您2 仁ANNAD 大战略7 K-1 WORLD GP 2005 * 古墓阳影,传说 **圣型传说4 **子乐园	カオスウォ ズ hack//G.U. Vo. 2 看想 / 声 APPLESEED EX Z 女の事情 大の事情 大の事情 大の事情 インス 大阪事情 インス 大阪事情 インス 大阪事情 インス 大阪事情 インス 大阪事情 インス 大阪事情 インス インス インス インス インス インス インス インス インス インス	SLG RPG ACT AVG AVG SLG ETC AVG ACT AVG ACT AVG ACT AVG ACT ACT AVG ACT AVG ACT AVG ACT AVG ACT AVG ACT AVG ACT AVG ACT AVG ACT AVG ACT AVG ACT AVG ACT AVG ACT ACT ACT ACT ACT ACT ACT ACT ACT ACT	IDEAF BANDAI SEGA Ninesfox ATI LS KOEI SEGA FGG MONKETGAMES KID PitnoussSoft TECMO WINKYSOFT CAPCOM SCE INTERCANEL SHOP SHIP DIAP EIGOS SOUARE SIX	

前一阵于源尼坪营各种平白大作频繁推出,PSZ上面有北欧文种传2一布尔梅则亚— 超DRAGON BALL Z、深受国内东龙皇爱的幸皇系则是新作KOF XI、最近文格出了全集 大作异度传说III—查拉图斯特拉如是说。。而PSP平台上是康眼的明星肯定是铁等一黑明 每末一了。可以此这个创始的曹未是属于是原平台的。

告集拉马战线无战事・攻克柏林	ジオラマ战线界状なし ベルリン	SLG	MARIONET
分离之心	セパレイトハーツ	SLG	KID
VM Japan	ブイエム ジャパン	RPG	ASMIK ACE:
儿雷也 多上	儿童也 参上!	ACT	CAPCOM
光明之风	シャイニング・ウィンド	SLG	SEGA
式神の城 - 七夜月幻想曲	式神の城 - 七夜月幻想曲	RPG	Kids Station
我的女神	ああつ女神さまつ	AVG	Marvelous interactive
龙荻	龙剑	AVG	KID
乔乔雷险奇遇 替身之血	ジョジョの奇妙な冒险ファントムポラッド	RPG	BANDAI
樱花大战物语 帝都篇	サクラ大战物语 帝都篇	AVG	SEGA
炎之宅急便	炎の宅配便	ACT	success

Marie Salvery and State of the	process PS3 and an analysis		
仁王	仁王	ACT	KQE.
•			
源氏2	GENJI2	ACT	SCE
★装甲核心4	アーマード・コア 4	ACT	FROM
格斗之王极眼冲击3	キング・オブ・ファイターズ MI3	FTG	SNK PLAYMORE
幻想水浒传6	≰J想水浒传Ⅵ	SLG	KONAMI
实况棒球	実况パワフルプロ野球	SPG	KONAM
致命惯性	フェイタル・イナ-シャ	PAC	KOE
刃之风暴・百年战争	ブレードストーム・百年战争	ACT	KOE
新世纪赛车GPX	新世紀GPXサイバーフォーミュラ	RAC	SUNRISE
新天魔界6	新天魔界 VI	S · RPG	DEA FACTORY
最强银星 围棋/	最強級星 割棋7	TAB	MAGNOLIA
農强银星 将棋7	最强级星 将棋7	TAB	MAGNOLIA
太空巡航机	グラディウス	STG	KONAMI
容励历史ACTION	コミカル历史アクション	ACT	GAE
Tom Clancy's Ghost Recon 3	Tom Clancy's Ghost Recon 3	ACT	UBI SOFT
铁拳6	铁拳6	FTG	NAMCO
炼狱 The end of the CENTURY	炼狱 The end of the CENTURY	ACT	HUDSON
羊之村	ひつじの村	AVG	SUCCESS
炸弹人	ボンバーマン	ACT	HUDSON
恶魔猎人4	デビル メイ クライ 4	ACT	CAPCOM
★合金装备4	メタルギアソリッド4	ACT	KONAMI
刺猬索尼克	ソニック、ザ、ヘッジホッグ	ACT	SEGA
Lnerta	フェイタル イナーシャ	SLG	KOE
灵魂能力	ソウルキャリバー	FTG	NAMCO

Wii					
De contrat	acelle estable a comme	Cont.	A. Sarah		
高尔夫常青木革命	スカッとゴルフ パンヤ レボリューション	SPG	tecmo		
超级猴子球	ス パ・モンキーボ・ル	ACT	SEGA		
龙珠Z爆发INEO	DRAGON BALL Z Sparking ! NEO	ACT	banda namoo		
Micronesia	ネクロネシア	ACT	sp ke		
process of the contract of the		MES RE			
JAWA	JAWA	ACT	sp ке		
任天堂全明星大乱斗X	大乱斗スマッシュブラザーズX	FTG	任夫堂		
HERO'S	HERO'S	ACT	spike		
	Distribution, and the second of				
刺激货车	Excite Truck	RAC	任天堂		
SD高达G制御者	SDガンダム G BRAKER	SLG	bandainamco		
机动战士高达	机动战士ガンダム	ACT	bandainameo		
生化危机新作(暫定名)	バイオハザード新作(假題)	AVG	CAPCOM		
牧场物语	牧场物语	SLG	mmv		
火影忍者NARUTO	NARUTO-ナルト-	ACT	TAKARATOMY		

gaminalisida eta lakista 1957	XBOX	في معلقا أما	Sanis Silver
			A.
分裂细胞双重间谍	Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent	AVG	UBI
			1. 1. 4 1. 1.
真人快打末日战场	Mortal Kombat Armageddon	FTG	Midway
grand	or John Edward to freeze		STATE OF THE
超人川来	Superman Returns	ACT	EA
	3.4		
星际争霸 幽灵	Starcraft GHOST	ACT	BLIZZARD
彩虹六号3.黑箭	Tom Clancy s Rainbow Six 3 Black Arrow	ACT	UBI

		MACHE AND	
	XEQ X360		
抗食	Prey	ACT	2K Games
NCAA 極機域 D7	NCAA Footbal 07	SPG	EA
AquaZone热带鱼	アクアゾーン Life Simulator	ETC	Frantier Groove
子弹标靶	バレットウィッチ	ACT	AQI
首都高pattle	首都高バトル	RAC	元气
旋光の轮舞 Rev.X	旋光の轮舞 Rev.X	AVG	grev
zegapainXOR	ゼ-ガペインXOR	STG	bandainameo
职业棒球联盟2K6	メジャーリーグベースボール2K6	SPG	spike
OPERATION DARKNESS	オペレーション・ダークネス	RPG	SUCCESS
密神之傳4	クウエーク4	ACT	ACTIVIS ON
360麻将	360麻雀	TAB	SUCCESS
圣徒的争斗	Saints Row	ACT	THQ Japan
天诛360;暂定名)	天诛360(假题)	ACT	FROM SOFTWARE
反攀行动	RO-T ACT	ACT	Microsoft
蓝龙	ブルードラゴン	RPG	Microsoft
暗黑行动	オペレ - ション ダ - クネス	ACT	SUCCESS
动物园管理员	, Zoo Keeper	SLG	SUCCESS
体道Online	侍道オンライン	ACT	SPIKE
失落的星球 极端状态	Lost Planet Extreme Condition	ACT	CAPCOM
真名法典2	MAGNA CALTA2	RPG	BANPRESTO
~国封神!暂定名)	二国封神 (假題)	ACT	Idea Factory
勇闯尸城	Dead Rising	ACT	CAPCOM
KOF 极限冲击360	KOF Maximum impact	FTG	SNKPLAYMORE
生化危机5	バイオハザード5	AVG	CAPCOM
若甲核心4	アーマードコア4	STG	FROM SOFTWARE
NEOGEO 斗技场	ネオジオバトルゴロシアム	FTG	SNKPLAYMORE
The Combine X	The Combine X	ETC	Hamster
A列车进行曲 X	A列车 de Ikou X	SLG	Artdink
机动战士高达	机动战上ガンダン	ACT	BANDA
死或生沙滩排球2	DEAD OR ALIVE Xtreme 2	FTG	TECMO
超級机器人对战	ス パーロボット対战	ACT	BANPRESTÓ
MotoGP 2006 终极察车技术	MotoGP Urtimate Racing Technology 2006	RAC	THQ Japan
重装英豪	The Outfit	FPS	THO Japan

Land Company	NGC		
1 The second second second second second second second second second second second second second second second	8月3日		
超級紙片与里奥	スパベパ-マリオ	ACT	1. 大堂
	8月10日		dian.
大阪刚木科暖射器	トンキーコング たるジェット:	レス ACT	作大量

●尔达传说 擊明公主。		LRPG ARPG	。任天堂。
动物に森?	どうぶつの森2	RPG	任天堂
美 之长比	湯のカービル		维天 章
人金刚赛 4	トンキ コングレーシンク	RAC	任天堂
LE HELLE	1945A11	100 mm	

THE PARTY NAMED IN	C BANKE		
A STATE OF THE STA			
汽车总动员	カズ	RAC	THO Japan
The clarity of	3.4 4	12	
旋律人国	リズム天園	ETC	任人堂
A . The first to the	1		
超級方块霸王BX	スーパーパズルファイターHX	ETC	CAPCOM
首都高ADV	首都高バトルアドバンス	RAC	元气
大家的软件系列-围模	みんなのソフトシリーズ 団棋	TAB	Success
少年侦探团。红眼魔人-	シ年操侦团 - 红眼 の魔 人 ~	AVG	Success
態失君的热血合集3	くにおくん 热血コレクション3	ETC	CAPCOM
超人奧特曼棒球	超人ウルトラベースボール	SPG	Cunture Brain
合金弹头	メタルスラッグ	STG	SHKPLAYMORE
合金弹大2	メタルスラッグ2	STG	SNICPLAYMORE
合金蝉头3	メタルスラッグ3	STG	SKKPLAYWORE
合令弹头4	メタルスラッグ4	STG	SARPLAYMORE
最終幻想V	FINAL FANTASY V	RPG	Square Enix
龙珠GT进化	ドラゴンボールGTトランスフォーメ ション	ACT	BANPRESTO
特别机器人GBA	カスタムロボ GBA	ACT	任天堂
C ck ng角除	ガチャあぶ	ACT	HUDSON
最終幻想VI	FINAL FANTASY VI .	RPG	Square Enix
哥得"(暂定名)	バトランド(假題)	AVG	任天堂

The second second	PSP		
df/	10.000		16.
网络机动战士高达 何战上DX	クイズ机动战士ガンダム 何战士DX	FTC	BANDARNAMOO
天外魔境 第四默示录	天外魔境、第四の戦示或	RPG	HUDSON
LecoRoce	LocoRoco	ACT	- 90E 160
海軍及資本塔大作战	パブルボブル マジカルタワ 大作成!~	ACT	MMv-
	7月20日		1 1000
獨王的領域[KING S FIELD ADDITIONAL I	RPG	fromspitware
死神 炙热之魂3-	BLEACH - ヒートザンウル3~	ACT	SCE
维弹人携带版	ボンバーマンポータブル	ACT	HUDSON 1
The same of the sa	AND THE PERSON OF THE PERSON O		
德 球大联聯2K8	メジャーリーグベースボール2K6	SPG	SPIKE
德比赛马P	ダ ビ スタリオンP	SLG	enterbrain
,电车GOI携带东海道线篇	电车でGDI ポケット 东海道线箱	SLG	TAITO
The tensing and an entering the second		TO ASSESSED.	entrange to the
SDAX	SDガンダム	SLG	BNGI
G世纪携带版	Gジェネレーション ボータブル		4,
磨↑とし 機帯版	カルネ・ジハ トボ タブル	ACT	元气
	8月10日		Garage Co
WALHALLA KNIGHTS	ヴァルハラナイツ	RPG	MMV-I
实战伯青哥必胜法	实战パチスロ必胜法	ETC	SEGA
北斗神拳SE 携带版	北斗の挙SEポータブル		
山色Digi換帶版	山佐Digiボータブル	ETC	山佐
节日达人	祭の达人 ウィンちゃんの変祭り		
они в дан полинизатиство полинатисть	8月14日	n one	
上等赛车2	リッジレーサーズ2	RAC	BNG
	8月24日		
周主名令Ⅱ	KING'S FIELD ADDITIONAL II	ACT	fromsoftware
	養之		Maria de Maria
★GT赛车4 MOBILE	グランツーリスモ4モバイル	RAC	SCEI
怨灵之村	怨灵 の 村	AVG	NOWPRO
NFL Street	NFL Street	SPG	THE RESERVE
魔界战让	適界ウォ ズ	SRPG	84
EX人生 游域PSP	EX人生ゲーATSP	SLG	ATLUS
TGM K	TGM—K	ETC	AH KA
ANGEL COLLECTION	エンジエルコトラション	DL G	MIC
虫	虫	SLG	GAE
RS Revolution	RS Revolution	BAC	SPIKE
大战略PSP	大成略 ポータブル	SLG	八气
大彩 沿到Formble	NARUTO - ナルティメイト本 ナブル	ACT	BANDA
忍道焰	忍道 焙(ほむら)	ACT	SPIKE
東京の地域を開催し	Final Fantace VI. Eron Core	BP4	Special Com

			www.commission
	NDS		
火影忍者NARUTO	鸣人RPG3 灵兽VS木叶小队	RPG	takaratomy
NARUTO-ナルト-	ナルトRPG3 灵兽VS木ノ叶小队		
交谈! DS料理指南	しゃべる! DSお料理ナビ	ETC	任天堂
触摸 炸弹人LAND	Touch! ボンバーマンランド	ETC	HUDSON
炸弹人LAND DS	ボンバーマンランドDS 。	ACT	HUDSON
旋转~!! DS	まわすんだ~!IDS	ETC	TA TO
大家的DS演练 完體英语单词力	みんなのDSゼミナール カンペキ英単语力	ETC	TDK CORE
大家的DS演练 完體汉字力	みんなのDSゼミナール カンペキ汉字刀	ETC	TDK CORE
policina proporti	And appropriately the Carlotte	1	
甲虫工者虫之王	甲虫王者ムシキング	RPG	SEGA
-通往总冠军的道路2-	~グレイトチャンピオンへの道2~		
休闲大人的图绘DS	こころを休める人人の图り绘DS	ETC	Ertain
人牛游戏 DS	人生ゲーム DS	TAB	ATLUS
聚集1 职业棒球型的DS甲子园	あつまれ パワプロクンのDS甲子園	RPG	KONAMI
马甲奥篮球 3on3	マリオバスケット 3on3	SPG	有人黨
	Management of the second of th		7.6
伊券 战略版	イース ストラテジ	SLG	M
攀风传说	Tales of the Tempest	RPG	NAMCO
等库魯RPG	テンクルRPG	RPG	任天堂
月亮工厂 新牧场物语	ルーンファクトリー新牧场物语	SLG	MI
超级机器人大战DS	Super Robot Wars DS		BANPRESTO
修善召喚师	Monster Summoner	RPG	Arting
真 女神特生DS	真 女神转生D\$	RPG	ATLUS
SNK对CAPCOM 卡片对决	SNK VS CAPCOM Card Battle	TAB	PLAYMORE
我们的太阳DS	Bokura no 太阳 DS	RPG	KONAMI
机动战:GUNDAM SEED	机动战士ガンダムSEED	ACT	BANDAI
恶魔城德拉克拉	態魔城ドラキュラ	ACT	KONAMI
最终幻想3	ファイナルファンタジ -	RPG	SQUARE-EMX
逆粉裁判4	逆转裁判4	ETC	CAPCOM

10000 10000

PRESENT

田一村時行機両の(电明) 四日巻子社会室第四日直



8月15日

參加方法:凡填写《电子游戏教件》当期回話卡并寄 回樂編點者,即可參加该期的檢案活动,有机会成为 各种档業礼品的获得者:另外,中国电话院以及各个 相应栏目的参与者,也将成为我们的幸运者之一,得 到我们送出的奖品。桌体解述规则将参见各栏目的相 关键明,注意事项:回高卡里印无效。

(唐利·获加) (唐利·获加)













北京市/郭文迪、广西省/闫志邦

湖北省/段易超、上灣 市/包海敏、贵州省/李燕青、天津 市/陈鵬、北京市/张颜、云南省/管 桂华、湖北省/徐文龙、辽宁省/孙 立、重庆市/王-蒙、云南省/耿鑫 上海市/刘俊翔、天津 市/置东海、湖北省/齐可宏、北京 市/华天作、广西省/王晓东、河北省/朱 国森、浙江省/李 D、河北省/何 清、吉林省/李海珍、天津市/钟瑞 辽宁省/梁乃龙、江苏省/朱 倍红、江苏省/于振兴、四川省/文 聪、广东省/李泽贤、江历省/时少宇、 辽宁省/王威、广西省/万培俊、云南 省/李斌、福建省/郑嘉琦、福建省/三 陈丰、广西省/王剑、江苏省/张建良、 江苏省/戴征、江苏省/孙涛

江苏省/中绕的、天津市/李程、辽宁省/王宇前、江苏省/李 荣、安徽省/姜幅、北京市/王庚午、 河南省/贾威、天津市/李程、江苏省/张城、江苏省/戈皖和

中国电玩榜中奖名单

出东省/丁鷗林、辽宁 省/丁鷗、河北省/赵政雄、上海市/顾 遠飞、上海市/张娴善、河北省/高 飞、北京市/孟雲、北京市/张安市/张安子

江省/孔德明、黑龙江省/刘丛礼、 湖北省/唐旭、河北省/王鹏、北京 市/董旭

福建省/就思、上海市/张宏丰、北京市/陈虎





幻魔戏本典藏 DV[

THE TAXABLE PERSONS THE PROPERTY OF THE PERSONS THE PE

西世生与现





7月7日全国上市

	姓名: 性別:		年齢:	职业:	: E-mail:			
S. A. S. E.	群系地址:					邮编:	电话号码:	
			※ 请详细道				译而天法收到抽奖礼品。 75年信等 邮编 100011	
- 1 S	读者	引调	查	表	(湖你的支持。 :獨整和改正, :我们一作內國	我们将根据 请认真填写 5万、安然了	終期條者打刊物的採作作 下面的調查表。((的参う (毛符) 的内容摄象吧。	
本期电软调查内	1						—— 请在:中打\即可	
1、你对本期杂志的总				8、你拉	提出认为攻略	应该提高的	五个方面	
封面 □好 排版 □好	L 1201	□雅看 □难看		1				
赠品 口喜欢		□不喜欢						
2、请你给本期攻略打	(分 (満分100							
□ 异度传说3(评分 □ 洛克人ZX(评分	1							
[]超龙珠Z(评分)							
伊莉丝的工房(评: 北欧战神传2「评分							以下哪种情况	
对不满意的攻略的看法	,			- 主机	还是太贵	不知	道英腳种型号	
					戏店不放心 得太快		易买到酬新货 太多不知如何下手	
							中看到的五个内容	
				1				
				2				
3. 你觉得本期哪蓋特	别無划精彩(在森默的前	三人陸軍					
	□日本RP	G游戏精选		4				
□ 卷首待辑: 道高一/ 4、《鬼歌者 幻情戏》		购买						
、〕鬼武者题材,必买				,				

7] 考虑一下,可能会买

] 不会买

请说一下你不买的原因

11、请写出一提到:电软:后想到的第一个印象

12、请写出对你游戏生涯影响最大的五款游戏

(Tun OS Live Chip mays

□ 肯定会买

□ 不打算要 (或 已经买过水货版了)

6、Xbox360遭到破解、你是否会跟进购入》

□ 已经买了 □ 有D了,考虑买

□ 再等等降价 □ 完全没兴趣

7、你是否玩过《赛尔达传说》系列任意一作?

□ 玩过 □ 从来没碰过

4

ı *"-*

5





MAGIC ZONE PRESENT WWW. TRANSCOOR

三編人网络社区籍华摘曼

二個人內容性区份平面來

标题 你们聊,我先走 了! {不看后悔的) 作者 Devil-Moon 小兔说 我是兔娘茶的! 小豬说 我是兔娘茶的!

小胸说 "你们聊、我先走了!

准書提關人们叫或该人、好听! 武士提關人们叫或或人,也好听! 高手提關人们叫或高人,也很好听! 創書提關你们聊,我先走了!

李宗仁轉軍说 我这人,有仁! 懷作义轉軍说 我这人,有义! 左权轉軍说 我这人,有权! 霍去爾特軍说 你们聊,我先走了!

老张家的门是柳木做的,老张说■永 家的门是本门! 老李家的门是塑料做的,老李说强或 家品!并被门!

老刘家的门是铜骸的,老刘说都你们 称、我先走了!

温水喷暖闲拉吧 様左 罗納藩康、唯会、モ月、大の

标题■火影各人物名字 速成一个故事(爆笑) 作者■死神阵内

 的"大寒平";文本张开喉,吐出力 是二昧真文的"花大", 松肠九雅力, 是不能是次的"花大", 水肠九雅力, 有了一题"油大毛奶", 又多新上端。 穿过一月"李野樱", 一月"山中井 中"。一月"李野樱", 一月"山中井 中"。一月"张沙龙", 海过之一。 北外, 张达徐到一张"张金卡", 读 约一碗"独立", 两旦煮更一只稀有 的"诸鹿城", "白"天已经要过去。"最 等证", 与全人是一次。"最

潜水路線別社駅 新主 20mm ★★ 1月 まの

标题■三国乱传 (原创) 作者■自由之子

东汉末年,各地求 杰升起, 辰面上虽为汉 室效力,实际上如暗自较劲, 互相争 夺领土

乱世出茶她, 草草出了个划大 耳 此人耳垂极大。据说、刘母生他 财、替见一大耳入怀中、说出生后起 名为刘太耳 话说, 此日太耳从乡下 入城谋求生计。单单碰见了张思。据 说, 张里出生时, 丝丝曾替见一里岩 入怀,不知真假、不过据说、张黑在 晚上会"隐形",没有人可以在晓上看 见他、嗨! 足见他有多黑。但是他家 财万贯。是个真正的富翁 大耳碰兒 他, 也许是矮分, 也许是前世的烧。 急忙抓住他的手,深情地对他说:"大 哥。看你玉树临风,风流倜傥, 可怜 可怜我吧! 施舍一点给小弟吧! "谁知 张黑乃一性情中人。经与刘大耳相诚 甚欢、"喔? 你真她想要吗? …… …… 为 什么不说话呢?啊?…………你想要啊? 同志, 你要是想要的活你就说嘛, 你 不说或怎么知道你报要呢? 虽然依据 有诚意地看着我,可是你还要跟我说 想要的 你真地想要吗?那我跳给你 吧! 真地想要吧? 难道你真地想要 吗?.....你快把钱给我!

张漢賴於納他敘財一个首拍的事 特效生了——他走納次學學」的概念 的他正要向大年道數財、震然偏看见一 个人——面如白來喜如这處外捉與住 黑大喜。們住了小白之其他面前下大学。 青作工时他从从這個晚可诊可怜我也 您也就是沒沒得大量之前的地 小白老戶東小白芙蓮。既無咱们如此靠 在一个一次,以大年百至了 心想。可以吃好多好多的好吃的了! "于是敦吵著也要结释,张黑一想。我 生日蛮大的,没准可以收两个小总玩 玩,于是就对他们两个说:"我庄后有一 填花树,花开正盛,明日我们在那蔡 生子始吧!

转天、三人一起在此結解。 张黑 城市基本學型,生目1月7日的。 我应 城市基本學型,关小白异口对南下小黑 的话。我的生日是5月6日的,张黑心 整,我黑然灵量大 美小白翅蛙蛇儿 最一一年级蛇边,张 夏麟同念下十岁 "哼哼"。晋刘大耳今 年22岁,生日8月1日的。 聚——又上 陈溪城过、张

二人赞鲁再阵所就誓曰:"念大平, 小面, 黑黑, 虽然异姓, 即结为兄, 弟, 同心协力, 鳌华, 白大耳为兄, 小百次之。黑黑为弟, 刘大耳延由一 穷人, 变为一个富人, 这就叫: 黑黑 跌倒, 大耳吃饱!

——这只是我一个即兴作品,如 果有损大家对自己英雄的心中形象, 就请 等而过!

标题■WOW超级搞笑的 故事。吃饭时候不要看 作者■LEV

据说这是真事! (看 _

来这个公会没有前途了) ■菓马甲悄悄的对JJ说: ||, 怎么才

能离开公会啊? ■JJ悄悄的对[菓马甲]说: GQUIT哪 砌费离开了公会

■[公会][幸福景晨]: ? ? ?

珊瑚舞加入了公会。

■[公会][卡卡喇]; 欢迎回来!

■[公会][本卡職]: 355、你怎么走了? ■[公会][珊瑚舞]: 毛巾花霉水的! 有白痴害我,问我怎么退出工会。

用口指言权,門根志么近田工会。 ■[公会][章福晨晨]: 那你是怎么回答 的? 珊瑚舞离开了公会

四[公会](幸福晨晨]: ?

珊瑚舞加入了公会。 ■【公会】「卡卡嘛】」: 看次欢迎35回来。

○公金[章福晨晨]‧ 』、你怎么又走了?
 ○公金[珊瑚舞]‧ 少茶蒜、还不是你富哉!
 ※(公金](章福晨晨]‧ 找念么害你了?
 ○公金[珊瑚舞]‧ 你问我怎么回答道会指令的!

■[公会][章福晨晨]: 帮你是怎么回答 約例? 場際舞离开了公会。

○ (公会)[幸福農業]: ……这里不适合我?我回火星去了 幸福農局下钱了。

珊瑚舞加入了公会。 ■【公会【【卡卡蘭】: 再次再次欢迎355

回来
■[公余][疯狂暴击]: 毛了, 毛了,

老婆你退來退去的干什么呢?
※【公会】珊瑚舞】; ······· 有人害我
「公会」「懷好異素」

■[公会[珊瑚舞]: 他们问我怎么进会 ■[公会[頭莊暴击]: 你怎么回答的? ■[公会[頭莊暴击]: 你怎么回答的?

<u>減犯果</u>出高开了公会。

■【公会】【珊瑚舞】: 毛了, 毛了…

和我 样白痴! 真没选错人。

疾狂暴击加入了公会。

間[公会][珊瑚舞]: 唸唸, 回東型? 記得下次在着面加个空格哦 (公会][歌野毒]: 在什么前面加空格? 珊瑚類源开了公会。

[公会][卡卡明]: ····服了!! [公会][卡卡明]·在/gquit前面加空

格,就行了 項研暴击开了公会

源任来市开了公会 ■[公会][卡卡喇]: ····· 珊瑚等加入了公会。

《公会][珊瑚舞]: 四那个死人呢? [公会][卡卡曉]: 長菲浩進了。

【公会][卡卡鳴]: 長耶浩進了・ 須狂暴击加入了公会。
■【公会職狂暴击】: 例為、空格條坏了

(公会][報題雜熟後]: 怎么了? 【公会][報題雜熟後]: 怎么了? 【公会][報題雜雜]: 有人院表送出工会 圖[公会][報報雜雜者]: 那依怎么回

各世。 【公会[[珊瑚椰]: 你少忽悠れ! 「[[公会][卡卡喇]: 还是我来解释吧。

这两个要再说没准又要进会了 卡卡哟离开了工会。 哪[公会[珊瑚舞]:哈哈

(公会)[新研書]: 今哈 (公会)[新狂暴击]: ····

卡卡勒加入了工会。 【公会】真狂暴击】: 退了机剂回来了 ●【公会】【卡卡勒】· 我的空格键也坏

了、沒注意 例公会][真狂暴击]: 哈哈, 你也有

今大 【公会】「痩狂暴击」・此一个命令、総 折腾的。下次别打英丈命令了,打中文。 ■【公会】【卡卡勒】:中文命令是什么? 氮狂暴击离开了工会。

須狂暴出加入了工会。 ■[公会][瘋狂暴击]: 准弄和表说话 点点不断!

*(公会)(知願賴驗檢]: 為然為然
 [公会][卡卡畴]: 表不说了
 ■(公会)(珊瑚舞): 是不是打"/退由

工会" 79 **不[公会][襄狂暴击]**; 你打错字子 [公会][蘋珥舞]; 哪个书 **[公会][張狂暴击**]; 应该是"公会" **哪**親結整按离开了工会 **(公会)**

■公会[珊瑚舞]: 现我也没关系… 辛福展展上线了 變輕聽數份加入了工会

9[公会][Gavin]: 兵是猪失啊! - [公会][珊瑚舞]: up ■[公会][楓舞]: ·····

ラ[公会][Gavin]: 共実还有更加好玩的命令。例如/gdisband

[公会[珊瑚舞]: 什么命令啊? 打了 一点反应都没有 ■[公会][蝴蝴鏡整體]: 表点是没有

反应、ga你在忽悠我们吧? 「公会」[李福景景]: /gdisband Silver Times已经成功解散

[1-综合][奧格瑞玛][珊瑚舞]: 说… …有何何何句!

■[1-综合](奥格瑞玛][Gavin]: ■[1-综合][奥格瑞玛][视舞]: - -

标题書小便看个性,太

搞笑了! 作者■Devil-Moon

小便时会被出没有声音
他很多的是——解给型

但很臭的是——躬给型 用小便击进停在小便池里的苍蝇— 功職型

高开小便池一公尺,从高的地方喷出 表———

吹口哨以助兴的 - 快牙型 信別人吹口哨的 多事型 等或取別人一起上 リート 栓を 水管"是否异常 快速型 交結 "水管" - 要玩型 倍額別人、"水管"的 - 1111 会環"水管"時活的——无聊型 旋转到人"水管"的——**讨打型** 会在洗手台上小便 躺在地上尿——演獎型 源素展 抽絡瘤

灌水物理闲益吧 秦王 罗纳泰斯、明夜、飞月、大の

标题■[原创]重装系统后 ****ie 证券 的大要事 作者■shishi

第1件大事:不委急一

在安装完成Windows后,不要立即把服务器接入网络。因为这时的服务器接入网络。因为这时的服务器接及有打上各种补下,存在各种编测,非常容易感染病毒和被入侵此时要加上冲击波和震畅波补丁后并重新启动再联入互联网

第2件大事:给系統打补丁/安装杀 套软件

不用多说,冲击波和震荡波病毒 的补丁是一定要打上的,如果练安装 了Windows XV SP2则不用再另行安 装 安装完系统后。一定委安装反病 毒软件,同时将其更斷到最新版本

衛第3件大事: 美闻系统还原

系統还原是Windows ME和 Windows XP、Windows 2003中具有 的功能。它允许我们将系统恢复到某 一时间状态、从而可以避免我们重新 安装操作系统, 不过, 有的人在执行 系统还原后, 发现除(盘外, 其它的 D盏、L盏都恢复到先前的状态了。 结果里面保存的文件都没有了。造成 了严重的损失! 这是由于系统还原默 认是针对硬盘上所有分区而言的、这 样一旦进行了系统还原操作。那么所 有分区的数据部会恢复 因此、我们 必须接下Win-Break键,然后单击" 系统还原"标签、取消"在所有驱动 器上关闭系统还原"选项、然后选中 D盘、单击"设置" 桂钿, 在打开的 窗口中选中"关闭这个题动器上的系 经还原"流项

依次将其他的盘上的系统还原关 闭即可 这样。一旦系统不稳定,可以 利用系统远原工具还原C:盘上的系统。 但同时其他盘上的文件都不会有事

第4件大事: 給Admamastrator打上密码 可能有的人使用的是网上下载的 万能Ghost板束安装的系统,也可能

第5件大事; 启用DMA传输模式

超用DMA模式之后,计算机均 设备(主要排硬盘)即可直接与内 存交换按照。这样能加坡使旋转站 度,提高被整体输送率。台下"设备 管理器"、某中"IDF 石石/ATAPI "人委 IDF 逍遙"、双击之、端击 "心疾员"、该如话概念例出目录。 1DE始分所进接收备的帧解模式、"造 "到点体如转"特检帧类、"设置为 "DMA(若可用)",如图6所示 重 新存的计算矩即可生效

灣第6件大事: 启用高级电源管理

有對候索養Windows XP之前会 发现沒有打开IBOS电声的高級电 探控制、类量Windows XPE、其 的高級电子自動計开。BOS中的高級电 设施。 也是不会自動計开。BOS中的高級电源性 Windows XP。事实上,用不畫这么 辦理、只要大家順九已經在BIOS中 力干高級电源控制选項,再从http //www.yaguo.com/~mug25/cape.ee下 裁斗安藏这个程序,同時选择ACPI PL (一定不要結構、否则表在QPI 无法进入Windows),并要解启动电 脑、电脑可能会重新搜索并自动重新 安装电脑的硬件。之后就可以使其支 抽高级电源控制了

第7件大事:取消压缩文件夹支持

单击开始一运行,输入"regov32 /u npfdr.dll" 四车,出现提示窗口 "apfdr.dll"的DII UnrguterServer被 功"即可取消Windows XP的压缩文 件奏支持。另外,输入regovr32 shdoevw dl可以取消"图片和传真" 与图片文件的关联

■簡8件大事: 取消 "磁盘空间不 足" 通知

与磁盘服动器的容量少于200IMB 时Windows XP便会发出"磁盘空间 不足"的通知,非常媚人。可以打开 "注 ∰ 表 螭 輯 器" , 定 住 到 FIKEY CURRENT USER\ Software

Mi crosoft Windows
(**CurrentVersion*!Nobices \\ \text{Nixplorer}; 上草由在键, 选择右键菜单上的"新建"。"DWORD值"。 持 这 个 值 命 名 为"DwOrdbikSpacc(hecks", 双 走 演進 将某中的"勤惟数据"提为"!"。

●第9件大事: 启用验证码

安蒙SIP2后,大多数用户发现在, 何展率需要填写验证码的地方。都 无法显示验证码图片(显示为一个红 色小叉),这是一个非常严重的Bogs 解决办法为:运行"Regedit"命令引 开注看表编程。 保定完全的"PREEY— LOCAL MACHINEWSOFTWARE

Wittesoft Vinternet Explorer. Security!", 在窗口右边新建一个名为"BlockXBM"的REG_ DWORD值, 特美值设置为"0"(十 六进制值)

濃水嘧輸用批吧 #±. 罗納#素 味を 飞月、火の

标趟■选课最牛的理由

作者 Devil-Moon

- ₩**繼体面的理由**: 或长 得太帅、外班女生上课
- 时总看我 ■最实事求是的理由: 机校太难看。
- 影响我的视力
- **最拍马P的理由**: 女老师们太漂亮 了, 总让我难不守舍
- ■最无聊的理由: 我同桌不陪我聊天。
 ■量可耻的理由: 中午吃得太多。坐

自动重新 善雄受 以使其支 **羅佑**。

最伤心的理由: 我们系最漂亮的女生跟一个还不如我四分之一帅(我个人看法)的男生在我跟前淡恋爱,这

课表能上吗? ■最本自己的理由: 昨夜喝得太多、 我自影响身体, 所以不能上早课了。 ■最時電的理由: 我眼我问上第7位 亦人的好今天下午海等山里

最是理由的理由: 我同学准备用欠 我的转请我吃饭。因为他不准备还找了。 炒量最价的理由: 今天得同学就过大白菜 回量重衡的理由: 今天很不爽, 就是 不上了

最无奈的建由: 我的几双袜子已经 半个月没洗了,今天没的穿、只好在 家种盖

■最支持打機的理由, 麻价半均本吃 得太多,今天早上拉得我起不来床。 ■最身不由己的理由: 外班的哥们要 向我这全系最年轻的台球王子(自村

的) 挑战,不得不去应酬。 **餐套面子的理由**: 走略看美女不小 心排坏了眼镜,不得不去修

■最令人數同的理由:今天私去字常锋、
■最受挫折的理由: 《失恋了、罢尽一人。
量胡说八遣的理由: 多炎奏妻, 求多依人。

■最傳傳教育部的理由: 学校的桌椅 太硬, 影响我的睡眠质量

■最楚觀的理由: 外星人要入侵, 或 在物部人類排光

最大真的理由: 的成成數了 - 夜的星星。 \$\omega_{\ome

最令人同情的理由: 表述略了、碰 见女法张了、

■最病恋的理由: 我刷了一天牙 ■最具愛園精神的理由: 我去美国领 事信示戒, 纪念我駐南使馆被炸! 量數學的理由: 会南找我有事.

最接不着边的理由: 我们家邻居委虫

小孩 ****最大无谓的理由:** 今天 "9·18" <u>我</u>找日本人玩命去

■最富活的理由: 表请花木兰吃肯德基

最流氓的理由: 孔老二请我喝花酒。 ≤最讽刺宗教的理由: 我给和尚介的对象。 ■最抽象的理由: 一头带眼镜的好在

術上魚魚、或在旁边有了一天。 最幸福的理由:上学的路上有美女

聚拢我.

《最不可能的理由: 为了保护国家财

产, 我同犯罪分子斗争了一天! ■最不健实的理由: 表领红领中少先 队员计品路被车接了 · 最適羅的理由: 我家的手纸用光 了, 我在厕所里坐到我妈下班。 **希書書的理由・** 点照了 - 天徒子。 梳了一天我的城市 ■量梦游的珊由: 今天我和李莲英去

第水溶機関神紀 数4 200歳、成本 3月、火の

続辦■吸血鬼详解: 件 # msureloven

跟八国联军法制



但这并不妨碍它成为最诱人、最 神秘, 最液浸的传说人物, 因为它身 上具有一切不可思议的魅力: 年轻, 美丽,永生不死.....在吸血鬼和受害 者之间, 时常还有一种掺杂美情欲的 嵇虚与是虚矢系、犹像所说"使你在 极度幸福中化去"难道还有比这更奇 诱惑力的吗?

历代史人墨客写下了大量的诗教 剧本来表达这种即向往又思惧的心

情,如释伦的《吸血鬼》1816年,科 勒律支的《克里斯特贝尔》、济慈的 《无情的美人》《拉弥亚》……就连 大仲马, 教更新这样的大家也写过相 关的作品、但这些作品中影响力最大 的英姓于斯托克的《惊情四百年》 欧洲、从历史开始的时候、就蔓延着 观血鬼的传说 成千上万的人们相信

这一传说并在黑暗里因为这个传说而 35.44 吸血激是一个古老而神秘的种族 理论上来讲、所谓吸血鬼、可以理解 成为某种程度上的死尸、他们没有心 跳和脉搏。也没有呼吸、没有体温、

而且永生不老、同时。他们有自己的 思想、会思考、会交谈、也会四处走 动、其至还会受伤和死亡

他们的力量远大于常人, 而且桐 有常人无法获得的异能 实际上。为 了维持他们这种生存状态, 他们必须 吸食鲜血。一般来说。大部分吸血鬼 请常吸食人妻的血液, 但是也有部分 吸血鬼以吸食动物甚至其他吸血鬼的 和領生 从吸食的涂径上表分。一些

吸血鬼会奏养牲畜 (herd),这些牲 左并非牛 苯之类的动物,而是一些 因为某种原因自愿贡献鲜血的人姿: 另一些吸血鬼会利用特殊场合诱惑人 基决到目的 还有一些吸血鬼滴霉采 取攻击的方式强行吸食血液

很多人让为 只要被吸血需吸食 了鲜白之后, 被观念的人就会变成吸血 鬼, 这种看法并不正确 被吸血发现 食过的人可能死亡。但是并不会变成 吸血鬼、如果一个吸血鬼打算令一名 人尊贵店吸血鬼。必须将自己的血液 给予对方,被吸食者接受吸食者的血 液、两种血液融合才有可能变成吸血鬼 这种血液融合的现象会带给被吸含者 以完全奇妙的感受。这个过程被成为 "初次拥抱" (The Embrace), 在 初棚之后、被吸食者既变成吸食者的 后裔、按照密party的戒律、吸血鬼不 能随其发展自己的后裔, 而且一名吸 血血必须为自己后裔的行为自者

是一个吸血鬼都拥有异于常人的 能力 但是这种能力并不足生来就有 的 年轻的吸血鬼的能力几乎和凡人 相司 但是随着年龄和经验的增长、 吸血鬼会逐渐发掘自身的能力。从而 使自己变得强大,理论し来评,越年 长的吸血发拥有的统力抗越强大 第 上代吸血鬼拥有的能力甚至可以与神 媲美 在这些吸血鬼面前。通常的人 是不堪一击的

很多資料认为吸血鬼害怕的东西 有很多, 比如吸血鬼怕大蒜, 等水和 木桩, 这些传闻大多是不正确的, 吸 血鬼最富怕的东西是阳光, 部分异族 强大的吸血鬼可以对阳光具有微弱的 抵抗力, 但是没有任何吸血鬼能经查 阳光的照肠 另外、高温对吸血鬼也 有一定的克制作用。因此、吸血鬼通 常都在夜间行动。 因为白天的日光和 高温都会严重的影响他们的思维和能 力,此外,吸血鬼完全不怕大蒜和圣 水、如果有人拥有极端强烈的宗教信 仰。有可能用十字契暂时抑制吸血鬼。 但是吸血鬼绝不会因此而致死. 饲料 的, 木桩对吸血鬼也毫无作用, 但如 果能用水桩钉住吸血鬼的心脏。可以 今其智时麻痹直到披除为止

实际上, 吸血鬼本身并不是邪恶 的。在一个人被初拥之后。他通常还 会保留着自己的人性 这些人会认为 他们可以和从前一样,自由的行动和生 活 但是同时,他开始害怕阳光。害怕 高温 无法在白天出门, 他会感觉到自

己对鲜血的强烈渴望 他会发现自己必 须靠吸取周围人的血液生活 这些思想 是如此强烈以至于完全无法控制 逐渐 的 他的思想行为方式社会得到改 曹,一个吸血家在最初会法刚对抗自 己的行为。但是本性最后会占据上风。 他合派新习惯新的生活方式 当后, 他彻底明白了自己已经不是常人

他通常会远离繁华的地带, 狐独 的生活。不与任何人接触、由于他们 本身的体质。他们不会衰老。他们会 活在世界上目睹周围世界的变化。目 睹他从前的嵌入和朋友相继死去, 而 他只能日复一日的用鲜血和生命作为 自己的食品 周围的人类对于他来说 不过是一些弱小的生物罢了。他们已经 完全是有理由也没有必要其重和爱护人 集了 他们藐视人类。而且生出强烈的 嫉妒心、最后、他们变成了恶魔

港水時時間技能 500 30000 867, 12月, 20

官官 作者 50643041



我爱你! 虽然这句 活我已经说过了很多次、虽然你说你 愛不丁我说这句话时手里还摸看電板 上的后臀尖。虽然现在好多人说这几 个字比说"我吃了"还容易,可我还是要 说、并且以财子的名义发誓我是用我 的心在说, 老葆、你爱我吗? 如果你 爱我, 就请你提一提结嘴唇, 如果你 不爱我。就请你扯一扯猪尾巴

记得我曾经对你说过屠夫爱杀猪 更会善人。所以你将成为我系绪之余 的另一大爱好,可你不肯承认你的美 丽、说自己的鼻子像蒜头、我温湿的 说: "这种鼻子只有瘦肉型猪才有呢": 休说自己的眼睛象土豆, 我不能忍受 你对自己美丽的这种亵渎第一次冲你 发了脾气:"你知不知道,长这么大 一双腿脐是多少及猪向往的?"

表永远都会记得那个月黑风高的 夜晚、我清清爽爽地吻了你。那是我 的第一次、对不起、不是我的初吻、 是我第一次清清爽爽 当时你问我是 什么感觉, 我不敢说, 现在我可以告 诉你了, 那种感觉就像手上沾满了猪 油去收别人的钱一样。温润而细腻。 我的心都快爽到嗓子眼了。不过那时 最爽的是我的指甲, 轻轻抚摸你的时 候、我能切切实实的感到里面残存的

你说你怕我梦游时忘了敌我,把

#15-19世纪末, 31世纪初的解构 主义等容艺术家、助不断会唤养一下 罗和古典主义的陪审方式 尽管或给 签本债券水依然在主依 展表 估 P-F的物質中平并否格的存在者。 1. 关于与传的认识和辅助各待纳想的 为法以知在京新,年为程度 混选等至 面充 并目前略会为到自己 我们是 个 F 关 呈 世 是有 1×1.华前的 鄂批并 化工工大师目的好名,他们争名的发 在 人名人公存的现代文》 创户也 专用具术证按路点的无电射量 材 超可能不得表的报文集群 经合约律

内。他们走出了所先去人的一 v. 不 175 后的一百年中 华安特表 3. 目私目华尺管则颇会人叹为明上。 但在原軍方面却再也沒有什么具有責 独自对数加入 2020时科出现了 高彩 好了茶 "那种猪被有肿瘤暖的叫声 说 文情,尽管如此、我有时候还是比较

的信息工具 未 抑制性的工程合意 任益 及利之共氣力的廣東行為護滿為

会奏的, 不表现不会轻易动刀, 即使是在, 势中 而非 我的原子怀默集他说我 的油子 所以仍尽管统心 即使显势 在我的刀也不会說到你的女主的

13就未本接其人(1)以及於於鄉岸 品 智知以不能从提出1是站方的 并分界的表型联系、那么目便是无疑 刊的创作失去了其作为杨质产品的根" &c, 存在价值 因此当一切都破怀 報 那般情况了一条花坊 也许可 经外新世界 一報 东籍也の钱建工 4. 一种教徒专门生 略略是語

化层位相关存在引起时,上替上 据《司号纸有了一种新设品的推调的 To what we are to Burther with the or. 打马们先来的签章 主要节"猪 谷 是主种的 有类。它们是生为暑寒。 (1)、每十六的企业表示 (1)产品与力 下支机结专主的融资操作, 它们坚强 产直正直有充有机大知可与的循环系 烧门 坚耐明去存的很爽,提前头现 下把一点播放中点, 出来的是人膨胀

斯夫比麦的劳的出使作给我留 玄 看暗地流音 千万人猪 网络你 留下了一颗心,和你的名字。呵呵。 你知不知道以苦糖身上最好吃的在 两 汝名多年以来 或环直没见过效 么大的心 想想吧,老蓓 让我保护 价·鼻子, 好不好, 不要再对我说: 派件相遇以 ... 人生 的的. 7 厘层把抓 在手中的午面一刀头,15 还是让你的手 抓住我的手吧。记得吗。我们有一个伟 大的理想:我们的并孙连绵不觉。他 们在平面式输出, 有手套存货站 啃 里丁着徐笔巴 人比战什么的不爱吃 什么。 1 多志以总是从1 的后我呢

去得,大之气中多行一直给信。 可呈今天只待人首, 好多些特倍哪千 我对你用好。 佛如 "持有人施能。 谁人叫狱"、看来只有,牺牲我们的幸 杨去城三千人",其以先亦何灵、死 15何笑,希望那些戏者的猪下鬼不禁, 够明问这个直理 为了表示我对你的! 重命、核分天将用一5.猪心脏成一枝! 玫瑰、装在结尾 [进验价、希望你会] 表法了"偏中 听世名五百头猪、木! 换来今生的湖南而土 知果在的是。 我原《一方法去操与你的相遇, 能供





















●最有鲱力的反派小籍录 磷磷化酶登场 手 指籍灵球、调皮刁钻的姿态与皮卡丘款形成 鲜明对比。

目无限的冲力力侵蚀你的绝对领域。

●衣服正面是第一话中登场的第三使徒萨 ●颜色鲜活亮丽 前后跨腰的设计独具特

基尔的抽象形象, 背后是该话的标题, 醒, 色 再配合标志性的精灵球图案, 保证所 有人都会被他电到



乎哀哉 "GAME OVER" ·······这就是新款马里奥T恤演绎给我们的 精彩一幕 正背图案搭配幽默经典,与老款不相上下。

重拾无数快乐的回忆。

案、整体风格轻松而经典、穿上它仿佛贯身游戏之中、



少量尾货先到先选、如您所指定的款式、尺码无货、

自烈日挑战 特价优惠活动全面展开

##C###-#1071



●正爾印有FVII AC的标志 背面是片中克劳德衣服上的代表 性云狼图案,超大迫力威风十足,如此拉风的云狼T值你也能 拥有:不要错过机会呦!

●动画高达SEED DESTINY中的可爱哈罗登场。衣服上印有HARO字样和一个微笑的哈罗图案、白色的衣服配合绿色的哈罗。

¥35



全化高加STARS小队工 ●超人气经典款式再度推出,质地款式保持原有高

水准 去年没有买到的人如今可要赶紧出手,不 再错过这个千载难逢的好机会啊 F有T恤均果用近口高級領域 购 实任意3件及3件以上享受 100%終網環境 我们借例以至中号 优惠价30元 件(不含特价区 超合身為1050m以下複体影响30元 件(不含特价区

100%機構類極、投刊機例以發 中号 近合等高10%m以下廢除形。柳以号 代表 1人号、进合等高10%m及以上址体 形)密神尺寸。輻射的域系必让明所 時等出性号、T恤的時点論号以及 時等出性号、T恤的時点論号以及 時等出性号、T恤的時点論号以及 即

沒有 这次特别成立了特份专区。 方面是与了回馈大家长久的支持。 一方面也因为论过几个目的热观由。 完了影明发生中几个用的热观由。 截了维华价化曾30元,纳翰不多地 新受我们也会用物价区内宽心。

版T值和价权费30元、价剩不多标 以为到考选。例实力止 如果出现 服货我们也会用增价区内实它基本 为影遇例 机会编码、不容错过。 他时是今年度天的悉出各种形象的最后 另外,我们其它的跟者品种价整微体出售

邮购方法及注意事项

● 間辺1034,2046,3047)会災都與實在汇单上 ● 郵政保險 報致汇集不必需购商品金額

部務一律为10元(含得件稅額的保營
 ■ 10代目的1
 ■ 10代目的1
 ■ 10代目的1
 ■ 10代目的1
 ■ 10代目的1
 ● 全任号爾包爾英獎运費等字中1

分割的 NEASA . Trially 每时是今年夏天的旁出自我形象的是起 舞" 另外,我们其它的服务品种仍积燥煤止奔 次性购买3件或者3件以上的原 制像然没变 喜欢上了就不要效准,买回家换着穿纸熔单省亭又个性张绳

促销时间为7月25日——8月31日,售完为止!



我们将在特价区内以其它的品种为您调剂。禁品

★所有图片仅供参 考产品以实物为指



新品品股險等」開幕《FATE》的點映 相关玩具也是壓出不穷 这次我们就出上了3个量新FATE與这、首德怀录 做工相当模数充满原作味道 其次FATE和量性幻想的技饰也是不错选择 不管作为忠 实FANS还是 投資好者都非常证用 男女皆可佩龍且个性十足,可动哪門A罗家孙也很特别 情景曲歌



邮购方法及注意

- TOTAL STATE OF THE PARTY OF THE 開放1034,2046,30470会易郵碗連件汇单上注 BREW
- 報告任命・任命工事で公司を表示を表示す。 9、都長一澤为10元(含每件包裹的技養表3 元及長長和軍得用)。
- 前衛開始 北京东区安全部周75英編 20行務 **影響 1000日影响电话-010-64472177/64472180** ● 全任何整件官员要求等状等中的
 - 强张汇单邮费一律10元!











●以審判长 阿尔夫迪亚帝国 马斯卡王国的标志为主题的項链 全鼻实再现游戏中的设定 精工细数 银光闪耀、 据导面身游戏中那个专能 MAN TON 精翔的幻想世界吧





TEACH A COMPANIES ●造型真实还原经典 幂,每个玩

具都有机关全部可动,给够啦A梦。 带上竹桌板,面部表情教会改变 转转大胖背后的发条他就会生气的 握器手臂, 玩发新奇乐癖名名













●前后表表根据器至甲胄政体的等于而来、打开 后内侧别有经典名句"! ask of these art thou my 表母是精動的物質問念。附带特别去统



●第4代新登场 可爱度依然不变。包括墓城美里 金牛座) 凌波丽(白羊座) 明日香 (双子车) 凌波而和明日香(彗星), 每款角色都打扮成该星座的样 新快餐力隻养吧



规 ア全部 部化为项链上燃的要芭乐使









场泡包战。系列包括伸惠 干佳、茉莉等5人,神色形态 週真有趣活灵活现,将每个人的性格完全展现出来 ●人气动面《灼眼的 整的"天壤的劫人" 整的"天壤的劫人" 形面图 地温和滑润 外面图



2. 永島冰 沙 東加清白 東加清白



脸认真的表情生

想业人授一把。

动有脚 看了如





列於原理學(EB)

●和A款的材质相同 擴起来手稿舒适,大小也在 24×13CM左右 手举双剑身着死器装,帅气凛然, 放在自己的床头或者送人,都一样别出心毅。





DKSEED 模装玩 圖三件组 ●全套包括基拉 露鄉玛丽亚和斯黛拉、高约100M,每款都有便强版 军围版2套造型、且头部 上下身 配件等关节均可播拢。



MENE ZONE

人物介绍

元 是正成老大,由于某种原因、发音 学习成为 信律师。由于朋友介绍、接受了赛师关门的龙山等中的委托,到这所问题高中发起 东大培训计划。

龙山高中的英语教师,由于学校面临 龙山高中的英语教师,由于学校面临 然对学生爱错有加、并来传统的教育。虽然对爱木的地狱 或培训计划不能理解。他助选择了和穆木市特性战。

及 高中的第一字生 内间、流默、 条本会打物、缺乏自信,和勇介青梅的 中,并且各自在"小甲默默地喜欢着对于"但是因为符余经 台小酒馆。认是不好,为了自己今后的人生,于是决定加

施血物資産等的校园更大部集港町で创高的模块的未栽培 を目別性期一畝的主題之一。(高校都原 原一、企業の光中)、(GIO)、 校型智幹 原 原本・「本の方表検証料象テ不かく場下了。等制的即 等「特別四匹を食業性目影中要担きた様。接「表等。 非物定田削額裁和状态」がで要禁出流門、人们対し井寺 有投入多大的人手、光半教是(GIO の類成、暴力人 明本部。 却 助職等生土 法連 連申的資料 見、 然后 高橋里一以整空与美女不打不相误的冤豪意情、然而(友 様、首集175%的收得定等还是出于人们資料之外。包 報道、左右传统和可看的。表表上即の即原子等提出。



-----........

The Family Stone 克莱尔・弁妮丝 10/50/9030

影片简介:影片讲述了 一名男子带着他的未婚 要(節以 · 杰西卡 · 帕克) 国至,老家过辛强,准备



同行给予精神支持,却没想到竟然越超越市,本片是萨 2)·杰西卡·帕克继出演电视剧(欲望都市)里的专栏作 家凯莉以来接拍的第一部电影,同B1,篇安娜·基顿的表 现出色、很有可能让她成为下 个奥斯卡得名者



2	Mulholland Drive	
	『『『』 * 『『 * * * * * * * * * * * * * * *	
and the same	■主 演 内奥米-沃茨	
	■ 典	=

影片简介: (穆赫 "道》进述的是1 **并行 埃琳娜 哈林** ILaura Elena Harring) 扮演的神秘 女人戴界遭遇 场 车径而失忆 山内奥



米-天然Naom Wattsift #iri / 备为,引起引起数据星 的禁炬,从安大略湖的菜川城 Deep River)来到"各杉矶当 贝蒂发现截绝并决定 帮师找回记忆时,她发现有季手在寻 時數學 影片情节跌宕起伏扎人心弦至 从事结尾出人竟料 黑色电影导演戴维-林奇(David Lynch)ic 欠又以一部朴实 的#梦般的影片- 具有鲜明、犬参、歌斯底里又令人 难以忘怀的巨片献给了好莱坞。该片同年上映时获得了纽 约影证人协会的"最佳影片"和洛杉矶影评人协会的"最 住旨席"两个大奖

Planet	Of T	he Apes	~.,	
■行 ■去 ■典 ■片	82	带姆·伯顿 資尔頓·納爾 咖啡/爾隆/科 118分钟		

影片简介:公元2029年,入类大了母未更大的生活空间 而前往其它是继发展。 航大思里域 (马克佐伯格 饰)的是为 了要找寻更好的屋球,独自 人名地加大飞机探索宇宙, 和不幸逐失十里际间, 坠毁在一个未知星球的 沿泽丛林 中。当他苏醒过来,才发现自己已被 群猿人闭闭包围。 并被带件从林里深处的猿人部落。与其它人类关在一起。 里欧才惊觉这是个由镜人统治的星球 正人类已沦为次等 种,打破人类 向自以为是宇宙中心的想法

在被囚禁的期间、里欧己与其它的人类产生了良好的 互动,他们一同计划要对抗邪恶的强人 另一面,里欧也 与一些确信人类和特数 シint是可以和亚共外的友益精人结 力好朋友,这些有善的猿人答应都见人类逃离这个星球, 而这场畅变格决定人类重获自由或灭绝的重要关键。 场 空前绝后、为自由而写的大战即将展开



影片简介, 根据劳伦魏兰 伯格的問名畅销小说改编。 讲述 个刚从学校毕业的 多下数MAndrea Sachs 安 妣海瑟薇饰演!机缘巧合 的未到纽约最出名时尚杂



志(Rinway)至志社 经议里的主要米兰达普雷斯丽。梅 利尔斯特里普)地任助连工作。如果助理工作做得好。安 德樹姆将能留在这本整人与 "Prada、Arman、Versace" 等世界著名服装设计师打交道的高贵在其中担任羡勉务人 的编辑 F作。然而好靠不长、很快她发现她的工作简直是 臺琴、因为这个女总编Miranda Priest v,梅丽尔斯特里普 節演 在过着弯着极欲的生活的同时,令人发指的刺乳之 个可怜女孩子的劳动力 ,一心想得到未兰达肯定的安德 那些任劳任怨。但是, 在形式渐渐有所好转的情况下, 她 却突然发现, 自己一直梦寐以来的工作原来并不如想象中 矿那么美好。倘若自己真的留在这家如地就般的杂志社 有 天很可能会精神崩溃,这 刻。安徽丽娅要作出如何 的选择? 该片主窗阵容强大,为广大中国观众熟悉的海 易梅利尔斯特里普多次获得惠斯卡提名并拿下惠斯卡影后 柱冠 Andrea Sachs的扮演者安妮海瑟薇是(公主日记) 里征服无数观众的那位"公主"该片喜剧风格独特,笔者强 **乡**推荐II

电玩通

郑重向您承诺:更高

游戏市场价值广告版。电玩通

北京鼎好值號游戏精品店

本店#重承诺,所售商品均系原装正货。值此暑假来临之际。 让收1)约您费来决乐和惊事,决快行动吧。

★PCP (高経徳、正社 下をせい。) ★GANN会刊 に表現 1池+にて 高高に単立+ 「全+馬」 +韓領+GBAを使 7ッチ、★GBA 其中ゼニ→20

SBS0代 ★春年啓護、勝 22階 (1階 211路構伊代 結下 本公司有其体商品目录政理专取 ★邮购地址; 化資本广安门邮局100×储物(11支

上海宏龙电玩专卖店

★PS2.7万系列全新标配(尸改机): 1250人

★PNP15普通版: 1650),豪华版: 1185万

★GBASP- 590元 ★PSP原禁HORIF (1: ×)元 ★复言/GSEI(型 (7) 、 > 150元 ★2元 (BSEI) 1850

ABGACOUTHS: 2550月 医原 (46) * (4): 580元 ★360希电电池包: 2007。★360希衷色差、VGA线点为: 35070

* 19 53.00×11 (2017年) (2017

查给「店,上名市检正区学家与路门11号关系或 增国于 责任广场C2 1宝

本店有各种原装主机配件,正版游戏软件,因刊量版面有限,无渝一一列出,详细情况欢迎来电查向

* 吉克茨氏以下の助 2次的 成1、健康 維权示范单位 れる 有手即目を注意力理各种所治の目まれ、服务 素包括100227 中で、10、素が病、15、5、素(人) 45×m/m/s

大地北北湖北省武从市及口前还五路中 山电脑广场,接入了

為世界神服务 蒂智本周宝店的信誉度上升为钻石级别!

北京皇金荣新蜂电玩 🏫 🕶 🗀

★ XBOX:版、港版、美版、台版、邮版全身标点:1450-1980元 ★ NGC 日版、美版、韩版全册标志:880-1280元

1080 2000 本本品上,可以"F" 【我\$\f\",更是他 *(8)/如果哪点一点,是"原" 原 计"完",600084 *6、广产4880 *本产与限度工作类相;"4000"了可称

信体7年 - 政机 90万像本 VCA型 3680デ 30前後型 5680デ ・生まの前地上 北京を主張医江北市大学で キャセ活 10 ×110 ×110 ×110

★網灣區 面面對 金灣區 100mm 金貨區 100mm 金貨區 月客 李寶縣 金融 7 款 正於 相等如為可以下面 交付。2725年5月 1425年5月 142

对点息:本公司已成为神醉公司在北京大中电器指定产品 经销商,并首批进入中路、洋桥店、欢迎颐客光临。

山东次世代电玩 🚰

CEFO2006电子竞技公开赛

暨罗技PSP/PS-TWO/PC官方正品体验中心隆重开业 (山东次世代赛博店、地址:赛博教码广场2楼206A)

★七餐项目 足球/赛车/格斗 ★七餐时间。2006年7月28 〒至206年7月30日 ★报名时间。2006年7月25日。夕前

★沒名獎: 30元 ★冠年 罗枝(: 14方向查及美金 ★至年 東接名獎: 30元 ★冠年 罗枝(: 14方向查及美金 ★至年 東枝(): 14方向查及美金 ★至年

罗技PSI 青箱及賣金 ★季平罗技PS TW()无线战斧及奖金 ★ 18:17 1 (5:9)

★賽事號休:山东小館在线www.db.r.com/www.nexgenerauon.com.cn ★號本 (平: Þad : 40h. + 45 marsgeneration.com.cn 養地加盟店 : 请对策: www.nexgeneration.com.cn 養地加盟店

★2部、在南鮮政路(号 真情機構广场东部50米 ★电话 (63) 88559816 86、1987 82373187 8662 116

100科 400 ★霍比对别: 0: (100年) 0: (100年)

· 他们,不仅也以他们,那所这时产龄于普思斯城()。 指 中电缆:155 (计相似,有(QQ)。 如 121 (由京宁坊电鼓() 场性,产宁建设上游一磨金茂大是称:水路两门大比超器 三片,出东常大艺文文文代,由地址 京京东南路石谷电脑

南京阿童木电玩专卖

[级认证; 更多购物保障

真诚为您服务

签于市场局势错综复杂。因 民变化迅速。因此本版广告信息 可能与玩家实地域。/ 喻是略在 | "请各位希望既物位"元岁" 7 电话业询各屏、本版时、1,至次即 6件十分2006年8月1日

价格 (单位:元) 调查地点

本版仅提供信息参考。调页家购物商馆好间向工作,避免购物过 管中出现支载。一旦现家在与本版刊哲学信息部域店也许交易时 发 生或购购的需题,调查给回路参享以书部形式全电讯通广告即 量数据的工作。 新述第二次安分邮局下5倍额 新述第二次安分邮局下5倍额

■经诉除零准备材料包括 · 个人的具体资料包括线名、地址、邮编和联系电话联系方式。 2. 由集店开展的购买货证 邮购者请将汇款单据保存好(票本售的住仓予广告部)

PS2 17	5.果河	exert PS	P est	- NDS	ХВОХЗ60
	1	and the same			
1250 上海宏龙	1180	1390 普 北京鼎好	1390 普通 1580 豪华 南京阿童木	980	2790
1150 北京鼎好	1190	1480 普通 1650 豪华 上海宏龙	142()普通 16()()豪华 山东次世代	980	2750 皇金荣新蜍
1180	1200 成都报价	1400 萬	1400 普	950	2750
小神游SP	NDS LITE	XBOX	NGC	GBM	PS2记忆卡。
				COM SC	
680 北京报价	1150 武汉夏源	1400 北京报价	900 北京报价	700 北京报价	120 北京报价
680 上海报价	1180 上海宏龙	1400 上海报价	880	700	120
680 广州报价	1180	1400	920	700	120
, M3电影卡	1G记忆棒	SC+	PS2手柄	家用机软件	掌机软件
25.50	Acceptance of the Acceptance o	2500	A		Chè
490 北京报价	420 北京报价	260 北京报价	150 北京报价	主营各种正版軟件10 元至千元可以旧换新 皇金荣新蜂	PSP 鉄拳DR 380元 北京报价
490 上海报价	400	250	150 上海报价	PS2 合金弹头3D 420 元 北京报价	PSP 铁拳DR 360元 上海报价
480	400	250 广州报价	150 广州报价	PS2 合金弹头3D 430 元 上海报价	PSP 铁拳DR 360元 广州报价

ANIMATION

≨4070∐iii

20集大型全3D动画片《猪猪快》将要于 專假期间播出。该片是 广东声唱片制作有限公司用时两年,全力打造 的以魔幻环保为主题的



全3D动曲片。据悉,故 难是阳绝着一只叫"GG BOND"的小猪开始的、讲 述了这只小猪和朋友们是怎样与那恶势力斗智斗勇, 最终逐款地球的故事……作为 部因产动画片、本片 制作较为精食,信得一看!

(6)

据悉,著名歌手谢 選铎将为动画片《精 设世纪》第二部演唱 片头曲。《精灵世纪》 耗资达1.5亿元,是国 内首部原创的3D动画



片。第一部已千今年5月上映,目前该片第一部的制 作也接近尾声,将于8月公映。



WALLEST LAND



今年7月8日公开的动画电影大作(BRACE STORY》,虽然早已改编成漫画,在旗下的〈周刊漫画BUNCH〉杂志上连载。但在电影即将上映之际,由

■ 20 但在軍影即終上映之际,田 漫画家小野洋 鄉主笔的漫画版推出新篇章 〈BRACE STORY 新说〉,并将出现于7月7日发售的奈志上, 为本面电影的公殿官传语势。

ARX (第四個目) 自由機能能

全12卷的《死亡 笔记》 漫画版 已经 完结,近日推出的 《DEATH NOTE HOW TO READ 13》公式分 析日期 高级和豪华版特 曲的议及形式发性。



◆特典内容如下:

1.由小健老师描绘封面的死亡笔记! 附套结果 15 度1



2.两位作者讲述的关于《死亡笔记》的真实! 金 标题解说和造型设定秘史等一览无遗!

3.主要角色的资料等一系列物语之谜的彻底解析!

ALCOHOLD BY THE REAL PROPERTY.

近日在(周刊少年冠军)杂志上,以 袋袋形式刊载的全彩 (圣斗士星矢 NEXT DIMENSION 冥王神 话),将在8月3日正 古开份在载:据悉



故事内容讲述了冥王与前代天马座圣斗士战斗的经 历,圣斗士星矢的FANS不要错过噢











